СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

СОСТАВЛЕНО ОТДЕЛОМ ТЕХДОКУМЕНТАЦИИ
VAULT-TEC

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ УБЕЖИЩА

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ЯНВАРЬ 2077

Авторство: Dreamtwister

В ходе работы над книгой использованы
некоторые элементы конверсии **Erron «Bo» Whitten**
взятые с, **savageheroes.com**
а так же материалы из **fallout.wikia.com**

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Оглавление

Дополнительные изменения (опциональное правило) 5
Долгие переходы (опциональное правило) 6
Случайные встречи (опциональное правило) 7
Погода и ландшафт 8
Руины и мутировавшая фауна 13
Наследие войны и люди 19
Радиация (опциональное правило) 25
Чтение книг (опциональное правило) 26
Поломка снаряжения (опциональное правило) 27
Ремонт и создание снаряжения 28
Поиск и приобретение предметов (опциональное правило) 29
Снаряжение 30
Револьверы 32
Полуавтоматические пистолеты 33
Крупнокалиберные пистолеты и пистолет-пулеметы 34
Дробовики 35
Винтовки 36
Штурмовые винтовки 37
Пулеметы 38
Огнеметы 39
Гранатометы и ракетницы 40
Энергетические пистолеты 41
Энергетические винтовки 42
Тяжелое энергетическое оружие 43
Оружие ближнего боя 44
Взрывчатка 45
Боеприпасы (опциональное правило) 49
Модификации оружия (опциональное правило) 58
Броня 62
Силовая броня 66
Наркотики, яды и препараты 70
Предметы снаряжения 75
Еда и напитки 82

Внимание!
Предупреждение!

Данная книга является дополнением к конверсии Fallout, за авторством Aslanator и The Monkey King.
Это бета-версия правил, пользуйтесь ей на свой страх и риск. Если у вас есть идеи о том, как её улучшить пишите на dreamtvister13@gmail.com

Правила приведенные здесь, дополняют и частично заменяют оригинальные правила конверсии.
Кроме того, они несколько «тяжелее» оригинальных и придают игре более «симуляционный» характер.
Вы можете использовать данные материалы по своему усмотрению (пока не пытаетесь заработать на этом).

Для кого эта книга
В первую очередь для мастеров, которые хотя устроить приключение по миру Fallout. Большая часть содержимого (такое, как полные листы оружия и снаряжения) не предназначена для глаз игроков. В то же время, вам необходимо будет донести до них новые правила, чтобы они знали, чем они отличаются от оригинальной конверсии.
Большинство правил являются опциональными, вы может применять их так, как считаете нужным или не применять вообще. Если какое-то правило или предмет мешает вашей компании или на ваш взгляд, не соответствует лору – не пользуйтесь им, или переделайте так, чтобы вас всё устраивало.

Приятной игры

Дополнительные изменения (опциональное правило)

Ниже приведен список из небольших правил, которые мы вам рекомендуем использовать.

- Дабы избежать ситуаций, когда выгоднее кинуть кубик с меньшим количеством граней, вычитайте 1 из итогового результата за каждый взрыв при броске кубика. Например, если вы, бросая кубик d4, выкинули 4 и 2, то итоговым результатам будет 5. Исключением является кубик урона, он взрывается как обычно.

- Если персонаж горит, то он может пройти проверку характера со штрафом 4 и продолжить действие, если он провалил проверку, то он может только пытаться сбить пламя, это дает ему +2 к проверке на возгорание, и он падает навзничь. Даже если персонаж прошел проверку характера он все равно может попытаться сбить пламя вместо любых действий в этот ход.

- В мире fallout очень велика вероятность задеть кого-то случайно, поэтому рекомендуется использовать правило «Невинные жертвы» всегда, если в соседней с целью клетке или на линии огня кто то находится. Кто именно стал «невинной жертвой» лучше всего дать решить игроку или решить случайным образом.

- Увечья больше не проходят при заживлении всех ранений. Если у персонажа есть не перманентные увечья, то он должен проходить проверку выносливости каждые 5 дней или каждый день, если он супермутант или гуль. В случае успеха, все не перманентные увечья проходят. Так же такие увечья проходят, если доктор полностью вылечит пациента, либо успешно применит навык медицины на не раненого персонажа с увечьями.

- Рассчитывайте стойкость как 1/2 Выносливости персонажа. А не 1/2 +2.

- Бег это Шаг + 1/2 Ловкости. Персонаж может ускориться сделав бросок Выносливости, и получив +1 при успехе или +2 при подъеме к дистанции бега. Быстроногий - дает +2 к шагу и бегу. Хромой - дает -2 к шагу и бегу.

- Оптические прицелы дают бонус только на той дистанции на которую были настроены. Если это прицел сменной кратности, то сменить кратность можно потратив 1 действие.

- Дистанция броска зависит от веса бросаемого объекта. Если он весит 1 кг или меньше, то ближняя дистанция броска = 1/2 Силы персонажа, средняя = Силе, дальняя = Сила*2. За каждый кг сверх первого, отнимайте от Силы 1. Как только Сила = 0, предмет слишком тяжел для броска (но вы можете положить его на соседнюю клетку).

Долгие переходы (опциональное правило)

Скорость персонажа в км/ч = 1/2 его шага (то есть при шаге 6 это 3 км/ч).
Персонаж может идти около 8 часов без остановок, что позволяет пройти около 24 км в день.
Если персонаж продолжает идти, он каждый час должен делать бросок Выносливости, получая кумулятивный штраф -1 за каждый час после 8.
Кроме этого, персонаж может ускориться и идти со скоростью равной его шагу (6 км/ч). В этом случае, после первого часа, необходимо делать бросок Выносливости каждый час, получая кумулятивный штраф -1 за каждый следующий час.
Провал на броске дает 1 уровень усталости.
Если персонаж устал на долгом переходе, он может убрать этот уровень усталости, отдохнув 1 час.
Если персонаж устал при быстром переходе, он может убрать его, идя 1 час с нормальной скоростью или отдохнув 30 минут.

Случайные встречи (опциональное правило)

Данное правило заменяет аналогичное, в оригинальной конверсии.

За каждые 20 миль пути или 12 часов ожидания (что наступит раньше), сделайте бросок d%. Если выпало 30 или меньше - происходит случайное событие. В этом случае один из игроков (обычно это проводник)осуществляет проверку выживания. Для того чтобы узнать результат сверьтесь с таблицей.

Проверка «Выживания»	Результат
Неудача или глаза змеи	Герой ничего не заметил. Встреча - полная неожиданность и он не подозревает о том, что его ждет.
Успех	Герой заметил встречу, но не может её избежать. У него есть один раунд (или более – на усмотрение ведущего), чтобы подготовиться к ней.
Подъём	Герой заметил встречу издали, и может её избежать или предпринять любые другие действия, чтобы подготовиться к ней.

Ведущий также может разрешить группе сделать попытку поиска в окрестностях той области пустошей, где они находятся, вместо перемещения от одной области к другой. В этом случае тратится один день на поиски, и герои гарантированно сталкиваются со случайной встречей.

Ниже представлены примеры случайных встреч.

Для определения типа встречи, бросьте d6 (1- погода, 2- ландшафт, 3- Руины, 4- Фауна, 5- Наследие войны, 6- Люди)

Для определения самой встречи d% (значение встречи).

Если в графе встречи есть **(дополнительная опасность)** – бросьте d6 и d% ещё раз, чтобы узнать, с чем ещё вы столкнулись.

Если при этом броске повторно выпадает **(дополнительная опасность)** – игнорируйте её.

Чтобы узнать время суток воспользуйтесь одним из вариантов:

- вытяните карту (пики – ночь; бубны – утро; черви – день; трефы – вечер);
- бросьте d% (1-25% - утро; 26-50% - день; 51-75% - вечер; 76-100% - ночь).

Погода (1)	Результат броска	Ландшафт (2)	Результат броска
Черная буря (радиоактивного пепла) 1. Сила излучения -4. 2. -4 штраф на все проверки обнаружения 3. В этот день нельзя путешествовать. 4. (дополнительная опасность)	1-5	**Сложный рельеф** Ненадежная тропа в горах или другой сложный рельеф, а возможно и намеренная ловушка. 1. Сделайте бросок ловкости: Провал - у вас рана и травма; Успех - у вас травма; Подъем - всё прошло благополучно. (Бросок d6 чтобы определить травму: 1 левая нога, 2 правая нога, 3 левая рука, 4 правая рука, 5 левый глаз, 6 правый глаз) 2. (дополнительная опасность)	1-5
Торнадо 1. Обломки наносят 3d8 урона всем, если не найти укрытие. 2. В этот день нельзя путешествовать.	6-8	**Хищный оазис** Оазис с опасными хищными растениями, выглядящими как не опасные. Мягка трава - проникает под кожу. Листья оборачиваются вокруг тела. Лианы и побеги скручивают по рукам и ногам. Растения заживо переваривают своих жертв.	6-8

Супершторм 1. -2 штраф на все проверки обнаружения 2. Молния 2d10 урона, ББ5, всем, если не найти укрытие. 3. В этот день нельзя путешествовать. 4. (дополнительная опасность)	9-11	**Галлюциноген** Мутировавшие растения, пыльца или плоды которых вызывают кошмары, растут здесь в изобилии. Пройдите проверку "Выносливости" -2: Провал - эффект действует на вас 10 минут. Успех - эффект действует 1 минуту. Подъем - вы обходитесь без последствий. Персонаж уверен, что в его вещах и одежде завелись паразиты, он будет разбрасывать вещи, топтаться по ним или пытаться сжечь. 1. Персонаж уверен, что может летать. Он попытается найти возвышение и прыгнуть с него. 2. Персонажем овладевает паранойя, он убежит и спрячется так далеко как сможет. 3. Персонаж теряет сознание, считая, что он мертв. Чтобы нащупать пульс и понять, что он жив, нужно пройти проверку медицины -2. 4. Персонажем овладевает ярость, он нападает на ближайшее существо. 5. Персонаж видит хищника или паразита ползущего по его ноге, он откроет огонь, как только сможет.	9-11
Черный дождь 1. Сила излучения -2. 2. Не укрытое оружие и снаряжение намокает. 3. (дополнительная опасность)	12-14	**Бешеные тыквы** Заросли растений, плоды которых взрываются, если пройти рядом. Едкий и липкий сок вредит экипировке, а запах привлекает насекомых.	12-14
Холодная буря 1. Температура резко падает до -10. 2. Проблемы в работе одетого оружия и снаряжения. 3. (дополнительная опасность)	15-17	**Землетрясение** Легкое землетрясение взывает обвал камней, деревьев итд. Пройдите проверку "Ловкости": Провал - вы упали и повредили конечность. Успех - вы упали и повредили оборудование. Подъем - вы обходитесь без последствий.	15-17
Землетрясение 1. Камнепад - 2d10 повреждений всем. Если в руинах, брось 2 раза и выбери максимальное значение. 2. Сделайте бросок **Ловкости,** чтобы остаться на ногах. Провал - травма ноги. Успех - вы падаете и можете повредить снаряжение. Подъем - вы устояли.	18-20	**Зыбучие пески** Пройдите проверку "Силы" -2 чтобы выбраться. Провал - вы смогли выбраться через 12 часов, получите 1 уровень усталости. Успех - вы смогли выбраться через 6 часов, ваша скорость передвижения замедлилась в 2 раза. Подъем - вы выбрались.	18-23

Атмосферный мусор 1. Падающий мусор наносит 2d10 всем. Если вы в руинах, брось 2 раза и выбери меньшее. 2. (дополнительная опасность)	21-23	**Ядовитые растения** Выглядят как съедобные. Отравляют животных, а потом оплетают и переваривают останки. Яд: 1. Смертельный. 2. Отравляющий. 3. Парализующий. 4. Удушающий.	24-29
Ураган 1. -2 штраф на все проверки обнаружения 2. В этот день нельзя путешествовать 3. Проблемы в работе одетого оружия и снаряжения. 4. (дополнительная опасность)	24-29	**Волчья яма** 2 м глубиной, на дне острые колья. Внимание -2, чтобы заметить. В случае падения - 2d6 повреждений и травма ног.	30-32
Песчаная буря 1. -2 штраф на все проверки обнаружения. 2. Проблемы в работе одетого оружия и снаряжения. 3. Скорость передвижения сокращена в 2 раза. 4. (дополнительная опасность)	30-38	**Волчья яма** 2 м глубиной, на дне острые колья. Внимание -2, чтобы заметить. В случае падения - 2d6 повреждений и травма ног.	33-35
Радиоактивный ветер 1. Сила излучения -2 2. (дополнительная опасность)	39-47	**Смертельный ночлег** Сухая пещера, удобна для ночлега. Пол усеян костями, возможно телами животных. В полуметре от пола - слой углекислого газа. Сложность заметить это -2. Человек теряет сознание через 30 секунд, после того как погружается в газ. Сложность не поддаться этому -2.	36-38
Убийственная жара Расход воды x2. Прервите путешествие и найдите укрытие, чтобы избежать этого.	48-56	**Каньон** Каньон, которого никто не заметил или который появился недавно. Обойти его, займет день пути. Высота каньона 12 метров, ширина 20 метров. На дне каньона, могут быть опасные звери или растения.	39-47
Электромагнитная буря Электронные приборы должны пройти проверку стойкости. Провал - прибор сломан. Успех - прибор теряет один уровень прочности. Подъем - прибор в порядке.	57-62	**Ложный путь** Отсутствие ориентиров и не ровный рельеф превращают местность в лабиринт. Чтобы найти верную дорогу и не заблудиться, пройдите проверку "Выживания"-2. Провал - вы потеряли день пути. Успех - вы выбрались.	48-50

Самум 1. -4 штраф на все проверки обнаружения 2. (дополнительная опасность)	63-71	**Капканы** Старые капканы или ловушки. Пройдите проверку "Внимания", чтобы заметить. Наносят 2d6 повреждений. Если нанесли хотя-бы одну рану - ломают ногу.	51-53
Сильный ветер 1. -2 на все проверки восприятия 2. (дополнительная опасность)	72-77	**Тяжелый воздух** Местность покрыта растениями издающими мерзкий запах, здесь множество насекомых, либо есть источники сероводорода. Так или иначе, здесь нельзя нормально отдохнуть и восстановить силы.	54-59
Сильный ветер -2 на все проверки восприятия	78-83	**Свежие "овощи"** Заросли растений, которые судя по всему являются съедобными. Пройдите проверку выживания -2, чтобы понять, что они наркотические. При употреблении бросьте d6, чтобы узнать эффект: 1. Рвота, спазмы. Пройдите проверку Выносливости, провал - вы истощены. 2. Кошмарные видения, пройдите проверку Характера, либо получите -2 на все броски Характера до конца следующего дня. 3. Головокружение. Пройдите проверку Выносливости, либо получите -1 на все броски до конца следующего дня. 4. Нет выраженного эффекта 5. Утомление и истощение не накладывают на вас штрафов до конца следующего дня (но сами эффекты не исчезают) 6. Вас посещают видения, которые поддерживают и направляют вас. А возможно дают подсказку.	60-65
Попутный ветер Прохладный ветер дует вам в спину Скорость передвижения увеличена в 2 раза.	84-95	**Съедобные растения** Одичавшие съедобные растения. D4 пайков. (дополнительная опасность)	66-71
Дождь Настоящее чудо в пустоши. Можно успеть собрать d10 литров воды. Каждый может получить 1 фишку если расскажет подходящую "интерлюдию".	96-98	**Признаки воды** Вы видите многочисленные признаки воды. Её поиск займет пару часов. (Провал - вы потеряли время и ничего не нашли. Успех - d4 литров, Подъем - d10 литров) (дополнительная опасность)	72-77

Уникальная встреча	99-100	**Источник** Судя по следам и растительности, где-то рядом есть источник воды. Пройдите проверку "Выживания" -2, чтобы найти источник. Успех - d6 литров. Подъем - d12 литров. (дополнительная опасность)	78-83
		Оазис Небольшой оазис с водой и съедобными растениями (d8 литров воды и пайков). Здесь можно отдохнуть.	84-89
		Лекарственные растения Пройдите проверку "Выживания" чтобы найти растения. Провал - вы ничего не нашли. Успех - вы нашли достаточно, для изготовления d4 "Целебного порошка" или "Целебного тоника". Подъем - вы нашли достаточно, для изготовления d8 "Целебного порошка" или "Целебного тоника".	90-95
		Роща Пышная роща, спряталась среди скал. Здесь есть родник и съедобные растения (d12 пайков). Некоторые из них, могут быть лекарственными.	96-98
		Уникальная встреча	99-100

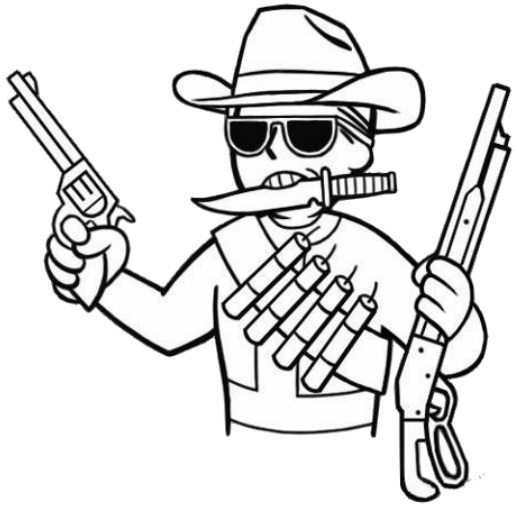
Руины (3)	Результат броска	Мутировавшая фауна (4)	Результат броска
Город-призрак (d20 домов). Наполнен минами и ловушками (минимум 2 в каждом доме). В одном из домов находится снайпер, который уже заметил путешественников.	1-5	**"Везучий" сукин сын** Поле боя с множеством неопознаваемых тел, посреди которого стоит потрепанная, но дружелюбная собака, один из глаз которой - стеклянный. (Собака будет следовать за персонажами, если они подойдут достаточно близко. Все их броски получают штраф -2, пока собака жива и находится рядом).	1-5
Радиоактивный склад Развалины склада, среди груд обломков можно найти ящики с энергобатареями. Батареи работают, однако сильно фонят. Каждая взятая батарея дает -1 к ежедневной проверке на радиацию.	6-8	**Миграция** Множество мелких, хищных животных идут огромным потоком (на выбор: крысы, муравьи, дутни, радтараканы). Необходимо затаиться, бежать или сражаться с пятью стаями очень агрессивных животных.	6-8
Запертый подвал Руины дома, склада или станции ТО с глубоким подвалом. Подвал заперт и заполнен горючим/ядовитым газом без запаха. Горючий газ наносит 3d6-2 урона и игнорирует броню. Ядовитый газ - удушающего типа, с модификатором -3.	9-11	**Логово** Пещера, подвал или руины стали домом опасных животных. 1. Когтей смерти. 2. Огненных геко. 3. Касадоров. 4. Флоатеров. 5. Центавров. 6. Ванминго. 7. Мутаволков. 8. Кротокрыс. 9. Гигантских радскорпионов. 10. Мантис. 11. Золотых геко. 12. Гризли (яо-гай).	9-11

Коллектор Остатки канализационного коллектора. Внутри заброшенное убежище и d6 гулей. За одной из закрытых дверей - потоки воды и грязи пропитанные радиацией (сила излучение -2), способны затопить коллектор примерно по пояс.	12-14	**Выводок** d6 особей 1. Когтей смерти. 2. Огненных геко. 3. Касадоров. 4. Флоатеров. 5. Центавров. 6. Ванминго. 7. Мутаволков. 8. Кротокрыс. 9. Гигантских радскорпионов. 10. Мантис. 11. Золотых геко. 12. Гризли (яо-гай).	12-14
Склад Склад с бракованной или опасной продукцией. Склад может быть открыт и даже частично разграблен. (патроны взрываются в оружии; консервы заражены ботулизмом; медикаменты подрывают здоровье; снаряжение и одежда фонят радиацией)	15-17	**Выводок** d4 особей 1. Когтей смерти. 2. Огненных геко. 3. Касадоров. 4. Флоатеров. 5. Центавров. 6. Ванминго. 7. Мутаволков. 8. Кротокрыс. 9. Гигантских радскорпионов. 10. Мантис. 11. Золотых геко. 12. Гризли (яо-гай).	15-17

Свалка Свалка автомобилей или бытовой техники. Множество ловушек (3d6) сделаны так, чтобы обрушивать горы мусора на головы путешественников и перегораживать проходы. Попытки порыться в мусоре почти наверняка активируют какую-нибудь ловушку.	18-20	**Выводок** d4 особей 1. Когтей смерти. 2. Огненных геко. 3. Касадоров. 4. Флоатеров. 5. Центавров. 6. Ванминго. 7. Мутаволков. 8. Кротокрыс. 9. Гигантских радскорпионов. 10. Мантис. 11. Золотых геко. 12. Гризли (яо-гай).	18-20
Город мертвых Зараженный радиацией (средний, -2) коттеджный поселок, наполненный дикими или враждебными гулями которые бродят в руинах. Здесь есть ценные вещи, но большая их часть сильно фонит.	21-23	**Охотник в засаде** Животное зарылось в песок, слилось с местностью или спряталось иным характерным для него образом. В засаде: гигантский скорпион, центавр, ванминго, коготь смерти, огненный гекко, флоатер.	21-23
Сокровища мертвых Зараженный радиацией, (средний, -2) заброшенный коттеджный поселок. Здесь ещё остались ценные вещи, но большая их часть сильно фонит.	24-26	**Охотник в засаде** Животное зарылось в песок, слилось с местностью или спряталось иным характерным для него образом. В засаде: гигантский скорпион, центавр, ванминго, коготь смерти, огненный гекко, флоатер.	24-26
Последствия налета Только что разоренная ферма/дом/хижина. D6 рейдеров как раз заканчивают свои дела внутри.	27-32	**Стая насекомых** d12 дутней/огненных муравьёв/гигантских радскорпионов/касадоров преследуют отряд, вокруг просыпается d6 споровых растений.	27-29
Дом-ловушка Руины дома/магазина/заправки/станции ТО. На входе пара самопалов нацеленных на двери или схожие ловушки. Внутри много дешевой мелочевки. Ловушки расставлены так, чтобы сработать когда жертва будет внутри и уменьшить её шансы на спасение. Неподалеку могут находиться те, кто устроил ловушку.	33-38	**Стадо браминов** Огромное стадо 2d20 диких браминов несущееся через пустошь. В случае атаки наверняка отреагируют агрессивно.	30-32

Автономная система Довоенный завод или иное здание. Внутри установлена скрытая система безопасности (пара роботов, либо турелей). Доступ во внутренние помещения магазина затруднен (двери блокированы). Взлом замков, неудачная попытка хакинга или работы с электросетью - активируют систему безопасности.	39-44	**Стая животных** d12 собак/кротокрыс/геко/золотых геко преследуют отряд, вокруг просыпается d6 споровых растений.	33-35
Приманка В руинах, на видном месте лежит ценный предмет, либо приметный контейнер ("армия США"/"медикаменты"). Взятие или открытие - активирует ловушку (клетка, проваливающийся пол, ловчая петля, мина). При срабатывании ловушки, появляются d4 рейдеров поставивших её.	45-50	**Стая животных** d6 собак/кротокрыс/геко/золотых геко/радскорпионов/касадоров преследуют отряд.	36-38
Разоренное убежище (полностью) Дом, ферма, хижина или иное убежище. Все жители мертвы, урожай увял или сожжен, а животных съели падальщики. Все ценное унесено или уничтожено, искать здесь что-то бесполезно.	51-53	**Падальщики** d12 падальщиков делят останки на месте гибели каравана (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 отличная добыча)	39-44
Разоренное убежище (на половину) Дом, ферма, хижина или иное убежище. Все жители мертвы, урожай увял или сожжен, а животных съели падальщики. Возможно здесь остались приборы или оборудование, разобрав которые можно получить немного запчастей.	54-56	**Преследователь** Крупное животное преследует вас и нападет как только вы остановитесь на долго. Возможно, вы сделали что-то или просто забрели на его территорию. Это коготь смерти, яо-гай, гигантский радскорпион или подобное животное.	45-50
Разоренное убежище (частично) Дом, ферма, хижина или иное убежище. Все жители мертвы, урожай увял или сожжен, а животных съели падальщики. Налет был быстрым, здесь могло остаться что-то ценное.	57-59	**Опасная ночевка** Место ночевки – опасно (одно крупное или d6 средних животных с наступлением темноты выходят на охоту).	51-59
Брошенный дом Заброшенная бензоколонка/магазин/станция ТО/частный дом/ферма. 1. Час поисков (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 хорошая добыча) 2. (дополнительная опасность)	60-65	**Стая падальщиков** Падальщики пируют над трупами. Стая тараканов/муравьёв/крыс/дутней.	60-68

Шоссе Довоенная дорога или шоссе. 1. Скорость перемещения увеличена в 2 раза. 2. (дополнительная опасность)	66-74	**Стадо браминов** d12 диких браминов идут через пустошь. Могут напасть если их спровоцировать.	69-74
Шоссе Довоенная дорога или шоссе. 1. Скорость перемещения увеличена в 2 раза.	75-80	**Хорошая охота** В этой местности много дичи, охота обещает быть удачной. (бонус к попыткам охоты +2)	75-80
Место для стоянки В этих развалинах осталась кое-какая мебель, возможно картины или элементы декора. Здесь можно расположиться с относительным комфортом и отдохнуть. 1. Час поисков (1-5 - ничего нет, 6-8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 хорошая добыча) 2. d4 спрятанных пайков или воды. 3. (дополнительная опасность)	81-83	**Кладка яиц** d6 животных охраняют кладку яиц (+d6 паек)	81-83
Тайник Частный дом. В подвале есть тайник, в котором возможно что-то есть. 1. Час поисков, штраф -2 (1-4 - ничего нет, 5-7 плохая добыча, 8-9 нормальная добыча, 10 хорошая добыча) 2. d6 спрятанных пайков и воды.	84-86	**Хорошая охота** В этой местности много дичи, охота обещает быть удачной. (бонус к попыткам охоты +4)	84-86
Руины Мастерская, магазин или склад который, кажется, не очень сильно пострадал от мародеров. 1. Час поиска (1-3 - ничего нет, 4-5 плохая добыча, 6-8 нормальная добыча, 9-10 хорошая добыча) 2.(дополнительная опасность)	87-89	**Кладка яиц** Яйца насекомых. Закопаны в песок и обнаружены по счастливой случайности. (+d8 паек)	87-89
Библиотека Домашняя, общественная, книжный фургон или иной тип книгохранилища, в котором чудом уцелели книги. 1. Около часа поиска, d4-1 книг и d6-1 журналов. 2.(дополнительная опасность)	90-92	**Брамины** Стадо d6 браминов сбежавших с фермы. Можно легко приручить.	90-95
Аптека Небольшая клиника, аптека или машина скорой помощи, которую обошли внимание мародеры. 1. Около часа поиска (d4-1 стимпаков, d4 наркотиков)	93-95	**Щенки** Месячные щенки d6, в логове. Мать погибла или ушла на охоту.	96-98

2.(дополнительная опасность)			
Полиция Полицейский участок, патрульная машина, оружейный магазин или нечто похожее. Здесь ещё сохранилось оружие и патроны. 1. Около часа поиска (d4-1 единиц оружия или гранат, d4 пачек патронов) 2.(дополнительная опасность)	96-98	Уникальная встреча	99-100
Уникальная встреча	99-100		

Наследие прошлого (5)	Результат броска	Люди (6)	Результат броска
Очаг радиации Каньон в котором валяются несколько протекших бочек, большая воронка с оплавленными краями, либо что-то аналогичное. 1. Средняя степень заражения, сила излучения -4. 2. (дополнительная опасность)	1-5	**Расчетливый предатель** Обычный человек (женщина, старик, ребенок, инвалид), который явно находится в сложных обстоятельствах и нуждается в защите или поддержке. Является скрытым каннибалом/сумасшедшим/наводчиком рейдеров и будет заманивать партию в нужное ему место, либо попытается обезвредить их. Имеет как минимум d10 на "блеф", а в арсенале сонное зелье/парализующий яд /шоковую дубинку.	1-5
Зараженный ручей Чистый ручей сбегает по скалам. Трава и кусты обильно разрослись вокруг него, однако следов животных и даже насекомых по близости нет. Возможно, где-то неподалеку есть кости или тело, которое не тронули даже падальщики. Вода отравлена радиацией (проверка Выживания -4, чтобы понять, сила излучения -6).	6-8	**Подготовленная засада** Засада, хорошо вооруженных, опытных рейдеров, d8 человек. (дополнительная опасность)	6-8
Минное поле Минное поле с хорошо замаскированными (d12) минами. Мины наносят 3d6-2 (МШ) повреждений. Обезвреживание мин, со штрафом -2. Они старые и не стабильные. Обнаружение и преодоление: Провал - мина под вашей ногой готова сдетонировать. Успех - вы обнаружили 1 мину. Подъем - вы обнаружили 3 мины.	9-11	**Отряд преследования** Летучий отряд, опытных рейдеров, d8 человек настигает ваш отряд. Неплохо вооружены, есть стимпаки и наркотики. (дополнительная опасность)	9-11
Военные роботы Группа d6 действующих, военных роботов, которые патрулируют территорию вокруг заброшенного лагеря и будут расстреливать нарушителей.	12-14	**Отряд с собаками** Отряд d6 вооруженных рейдеров с d6 собаками.	12-14

Брошенный лагерь Брошенный военный лагерь, укрепленный d6 турелями.	15-17	**Дикари-каннибалы** Банда d12 дикарей-каннибалов, вооруженных отравленным холодным оружием. Пользуются дикарскими наркотиками.	15-17
Замаскированная турель Несколько трупов, вокруг хорошо замаскированной, мощной турели. (турель скрыта под землей, оптические датчики сломаны, реагирует на звук)	18-20	**Хитрый торговец** Торговец бракованными товарами (оружие клинит, патроны взрываются итд), низкие цены, заманчивые предложения. Торговец может быть как одиночкой, так и вести караван. У него d8 на "блеф". Чтобы понять, что товары не в порядке, необходимо пройти подходящую проверку с -2.	18-20
Заминированный лагерь Военные не успели забрать часть снаряжения и заминировали лагерь и ящики. Всего d10 мин.	21-23	**Сироты** Сироты (d12 человек) из ближайшего города, прикидываются беззащитными детьми, но хотят ограбить персонажей. Имеют при себе только холодное оружие и возможно 1 гранату или несколько коктейлей молотова.	21-23
Военный грузовик Военный грузовик с различными припасами. В кузове несколько трупов с пулевыми ранениями. Снаряжен скрытой, работающей турелью (турель активируется, если кто-то залазит в кузов).	24-26	**Отшельник** Безумный отшельник - выглядящий безобидным тихоней, но являющийся "живым оружием". Метает ножи, мастерски обращается с копьем. Все его оружие отравлено. Предлагает партии обмен, выбирая: 1-2 дорогую или очень личную вещь; 3-5 ценную, но заменимую вещь; 6-8 обычную вещь; 9-10 мелочь или мусор. Если отказать в обмене или спровоцировать - нападает.	24-26
Запертый грузовик Грузовик в не плохом состоянии, кузов заперт. В радиоактивные отходы/сбоящий военный робот/неисправные гранаты.	27-29	**Группа рыцарей** Группа d4 рыцарей Братства Стали, которые требуют отдать им любые батареи или технологичные приборы.	27-29
Военный БТР Верхний люк завален обломками. Задний люк заклинен взрезавшейся легковой машиной. Внутри высокий фон радиации (большой,-2), облученное снаряжение, светящийся гуль.	30-32	**Охотники на людей** Группа d6 охотников-каннибалов. Хотят торговать/ищут жертву/преследуют жертву. Холодное оружие/огнестрельное оружие/есть автоматическое, мощное или снайперское оружие.	30-32
Зараженная машина Машина (военная?), сильно зараженная радиацией (большая, -2). (1-7 - ничего нет, 8 дешевые мелочи, 9 нормальная добыча, 10 хорошая добыча)	33-38	**Оборванцы** Куча голодных оборванцев d12 человек, с холодным оружием. Бандиты / беженцы / бежавшие рабы. Нападают / атакуемы кем-то / убегают.	33-35

Стая гулей d12 гулей, с ними d4-2 "сияющих"	39-44	**Засада рейдеров** d6 рейдеров, в засаде. 1 на хорошей стрелковой позиции	36-38
Жертва минного поля Впереди вы видите труп с обширными повреждениями. Подойдя ближе, вы понимаете, что он нарвался на мину. Вокруг разбросано (d8) мин. Мины наносят 3d6-2 (МШ) повреждений. Обезвреживание мин, со штрафом -2. Обнаружение и преодоление: Провал - мина под вашей ногой готова сдетонировать. Успех - вы обнаружили 1 мину. Подъем - вы обнаружили 3 мины.	45-50	**Погоня** Вас преследует d6 рейдеров, легко вооружены. Быстрые и мобильные. (дополнительная опасность)	39-41
Зараженный источник Источник зараженной, радиоактивной воды (проверка Выживания -4, чтобы понять, сила излучения -2)	51-56	**Налет** d8 рейдеров, против d6 противников; грабят караван/разоряют ферму.	42-47
Сбоящий "пастух" Мистер помощник с переключившей программой. Ловит путников, считая их коровами. При сопротивлении, вырубает их шокером и оттаскивает в разделочную, разрезает на части и коптит. Людей в ковбойских шляпах опознает как фермеров и предлагает купить его "колбасы".	57-59	**Порабощение** Отряд d8 работорговцев, хорошо вооружены и подготовлены порабощают d12 дикарей.	48-50
Брошенные машины Несколько (d10) машин, слегка фонят радиацией (средняя, -1). (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 хорошая добыча) (дополнительная опасность)	60-62	**Отряд работорговцев** d6 работорговцев. Отряд захвата /транзитная группа /караван рабов. Спокойны/напряжены/агрессивны.	51-53
Упавший самолет Большой самолет, совершивший аварийную посадку в пустоши. Внутри d6 роботов "мистер храбрец" и снаряжение. Роботы активируются, если начать открывать контейнеры которые есть в самолете.	63-65	**Равная битва** d6 рейдеров, против d6 противников; грабят караван/разоряют ферму.	54-56

Сбоящий "санитар" "Мистер санитар" с переглючившей программой и модулем диагностики. Он раскрашен как медицинский робот и предлагает оказать помощь. Продиагностировав, он принимает решение об ампутации и сразу делает укол снотворного.	66-68	**Караван и мародеры** Уничтоженный караван, который обирают d6 вооруженных мародеров.	57-59
Токсичный груз Грузовик с множеством бочек и ящиков, без маркировок. В бочках токсичное вещество. Бочки разрушаются от малейшего воздействия и мешают добраться до ящиков. Урон d12 (БШ), всем кто вдыхает воздух в зоне поражения. В ящиках - бракованные энергобатареи. Батареи работают, однако сильно фонят. Каждая взятая батарея дает -1 к ежедневной проверке на радиацию. (дополнительная опасность)	69-71	**Караван и падальщики** Уничтоженный караван; d12 дикарей забирают тела.	60-62
Грузовичок "Ядер-кола" Перевернувшийся грузовик "Ядер-кола", внутри множество разбитых бутылок. Обыск займет 4 часа. И даст 2d100 крышек. (дополнительная опасность)	72-74	**Беженцы** d10 путников, у которых на исходе припасы, патроны и медикаменты. У них есть немного денег, но недостаточно чтобы купить всё, в чем они нуждаются. (готовы грабить, но хотят меняться, могут отстать если оказать врачебную помощь и помочь с охотой)	63-65
Сломанный робот Выключенный робот посреди пустыни. Он в неплохом состоянии, не считая засыпавшего его песка. Не понятно, что стало причиной отключения.	75-77	**Неопознанное тело** Несколько тел (d6) посреди пустыни (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 отличная добыча)	66-68
Дом и слуга "Мистер помощник", который продолжает заботиться о доме и умерших хозяевах. Если попросить о помощи, он предложит переночевать в комнате для гостей, накормит и даже будет защищать, если появиться опасность. Робот будет выполнять любые приказы того, кто будет одет в форму армии США (силовая/боевая броня, с соответствующими знаками различия итд) и будет готов перейти в его полное распоряжение, если он потребует. (дополнительная опасность)	78-80	**Неопознанное тело** Несколько тел (d6) посреди пустыни (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 отличная добыча)	69-71

Тягач "Ядер-кола" Огромный грузовик "Ядер-кола" врезавшийся в препятствие на дороге. Обыск займет 4 часа. Внутри 3d100 сохранившихся целых бутылок. (дополнительная опасность)	81-83	**Путник** Одинокий путник, просто идет своей дорогой. Путешественник/мусорщик/наемник/отшельник.	72-74
Банковский броневик Запертый наглухо банковский броневик. Внутри d10 отдельных запертых ячеек. Возможно тела охранников. Внутри 10д10 пачек старых денег. Дополнительно бросьте d10 на каждую ячейку: 1-5 - ничего; 6-7 - ювелирные украшения; 8-9 несколько брильянтов; 10 - слиток золота весом 10кг.	84-86	**Охотники** d6 охотники. Готовы торговать мясом и рассказать об окрестностях.	75-77
Тайник Небольшой тайник с довоенными припасами в багажнике машины/мусорном баке/почтовом ящике. Каким-то чудом он не разграблен. Еда/крышки/медикаменты/патроны и оружие. (дополнительная опасность)	87-89	**Певец** Поет, играет, тащит тележку со всяким хламом. Охотно расскажет о местах где побывал. В его хламе могут быть вещи, ценности которых он не понимает.	78-80
Авто-док В здании поликлиники, чудом сохранился авто-док. Он ещё работает и у него есть небольшой запас лекарств, но на долго его не хватит. (d4 использований)	90-92	**Поле битвы** Поле битвы (банд, рейдеров, каравана или нападения монстров), все мертвы. Среди тел могло остаться что-то ценное. (1-7 - ничего нет, 8 плохая добыча, 9 нормальная добыча, 10 отличная добыча)	81-83
Мистер механик "Работает" в чудом сохранившейся мастерской, обладает навыком "Ремонт" d10. Принимает оплату довоенными деньгами или "в кредит" если его уговорить.	93-95	**Караван** d6 охранников и хозяин каравана. Везет: полезные мелочи и запчасти/всего понемногу/оружие, медикаменты.	84-86

Работающая машина Чудом сохранившаяся, довоенная машина на ядерном топливе. Бросьте d100. Умножьте получившееся значение на 10. Столько километров может проехать машина, но потом она скорее всего развалится.	96-98	**Пастухи** Вооруженные пастухи d4 с браминами d20, с местной фермы, могут немного рассказать об округе. На ферме есть пища/снаряжение /врач.	87-89
Уникальная встреча	99-100	**Путешественник в беде** Путешественник попавший в беду (есть, оружие, патроны и броня, нет припасов). Просит сделать ему одолжение за награду (довести до города, перебить монстров, вылечить травму итд).	90-92
		Счастливый караван Караван в попутную сторону. Готовы принять в свои ряды. d8 хорошо вооруженных охранников и хозяин каравана.	93-95
		Потерянный караван Караванные повозки и брамины. Ни охраны, ни тел рядом не видно. Если присмотреться - на браминах и повозках следы пуль. (1-3 - бедная добыча, 4-6 средняя добыча, 7-8 хорошая добыча, 9-10 отличная добыча)	96-98
		Уникальная встреча	99-100

Радиация (опциональное правило)

Данное правило заменяет аналогичное, в оригинальной конверсии.

В мире Fallout очень велик шанс получить дозу радиации, поэтому мы будем использовать отдельные правила, для определения подвергся ли персонаж радиоактивному заражению. Как и в обычных правилах, персонаж может быть «***утомлен***» или «***истощен***» из-за воздействия радиации. При достижении состояния «***при смерти***» ведущий может выдать персонажу мутацию дающую небольшой косметический дефект.

Источники радиоактивного заражения:

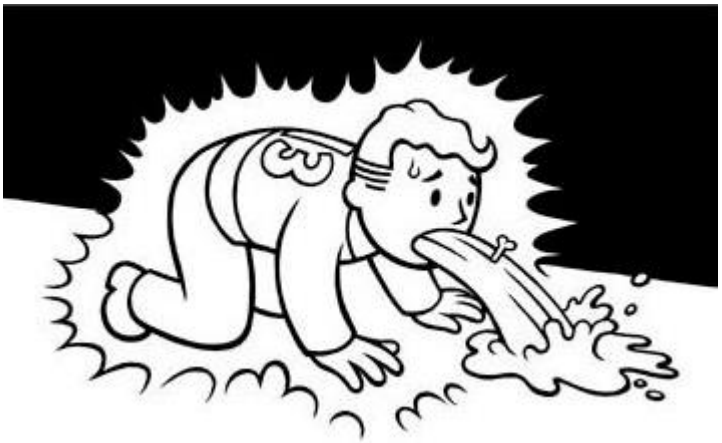
- Еда и вода – мастер может заставить пройти игроков тест на малую радиацию, если те в течении недели питались не только очищенной едой и водой.
- Почва – почва может быть малым и сильным источником радиации. Если вы находитесь на радиоактивной земле, то вам необходимо проходить проверку выносливости определённый промежуток времени в зависимости от уровня радиации.

Степень заражения:

- Малая - каждый день
- Средняя - каждую сцену или каждый час (определяется ведущим)
- Большая - каждую минуту
- Экстремальная -каждый раунд, провал вдобавок к этому наносит одну рану

Модификаторы (сила излучения):

- Малая +1
- Средняя -2
- Сильная -4
- Экстремальная -6



Человек «***при смерти***» от радиационного заражения излучает в МШ средний уровень радиации аналогично почве.

Чтобы узнать получил ли персонаж новый уровень облучения или нет, проведите проверку выносливости с бонусами или штрафами, зависящими от источника радиации. В случае провала уровень радиации персонажа повышается на одну ступень.

Если дикая карта погибает от радиации и добивающей становится доза большого уровня, то вытяни карту: Король или Туз - персонаж выжил и стал гулем. Джокер - персонаж превратился дикого гуля, продолжать им игру нельзя.

Чтение книг (опциональное правило)

В мире Fallout книги являются очень редким и ценным имуществом. Кроме развлечения, книги содержат ценную информацию, которая может серьезно облегчить выживание.

Решите сами, какой навык могла бы улучшить та или иная книга. Вы можете выбрать как наиболее очевидный путь (вероятно, что журнал на стрелковую тематику может улучшить ваши навыки стрельбы), так и более творческий (та же «Кошачья лапка» может содержать статьи вообще на любую тематику, а «Устав рейнджеров США» наверняка рассматривает не только стрельбу и способность скрытно передвигаться, но и военную тактику).

Пусть вас не смущает сбор одинаковых книг и журналов. Во многих книгах может сильно недоставать страниц, а журналы могут иметь различные выпуски, отличающиеся друг от друга.

Вы можете пользоваться следующим правилом. Каждый раз, когда персонаж находит книгу, он может потратить d10 часов чтобы попытаться усвоить заложенные в ней знания.

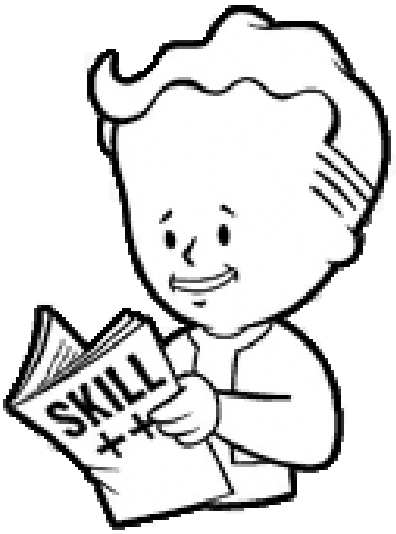
Сделайте бросок «Сообразительности»:

Провал – персонаж переврал и понял всё не верно, он получает -1 на использование навыка, пока не выкинет «Подъем» при его использовании.

Успех – персонаж понял, но не до конца усвоил новые знания. Он получает +1 к проверке «Сообразительности» на следующее прочтение книги на схожую тематику.

Подъем – персонаж отлично понял прочитанное и дополнил собственными знаниями. Он получает 1 единицу опыта, которую может потратить на улучшение данного навыка. Персонаж получает -1, каждый раз, когда получает «Подъем» при прочтении книги на одну и ту же тематику.

Другой путь – позволить персонажу собирать книги и журналы на одну тему и читать их. Как только персонаж прочитает 10 книг на одну тематику, он повышает навык на одну ступень.



Поломка оружия и брони (опциональное правило)

Пыльные бури, попадание влаги в корпус оружия, удары или стрельба по нему, падение оружия на землю, использование слишком мощных или просто не качественных боеприпасов, также могут повредить оружию.

Мастеру рекомендуется быть внимательным и проявлять фантазию в этом вопросе. Чтобы понять, как оружие пережило ситуацию, сделайте бросок кубика стойкости оружия.

- Провал – оружие переходит в худшее состояние и нуждается в чистке или ремонте, оно не будет работать до их проведения.
- Успех – оружие заклинило, успешная проверка ремонта решит дело.
- Подъем – с оружием всё в порядке.

Если оружию пытаются намеренно навредить (стреляя по нему, нанося ему удары или иным образом):

- Успех (против стойкости оружия) приведет к заклиниванию и мелким неполадкам, которые легко устранить проверкой навыка «Ремонт».
- Подъем – также приведет к заклиниванию и ухудшит состояние оружия на 1 ступень.

Для того чтобы повысить уровень состояния предметов необходимо иметь доступ к подходящим материалам и выполнить успешную проверку Ремонта. Используйте модификатор -1, если починка осуществляется из плохого состояния или -2 если из непригодного.

Такой ремонт занимает 1d4 часа за каждый уровень состояния, который будет восстановлен. Провал означает потерю времени и материалов, без изменения состояния предмета, в то время как глаза змеи могут привести к непригодности или даже к невозможности дальнейшего ремонта, если предмет уже был непригоден для использования.

Ремонт и создание снаряжения

В данной версии правил, цены на оружие и броню существенно отличаются от оригинала. По этой причине, рекомендуется использовать цены на материалы, приведенные здесь, а не в оригинальных правилах.

Название	Редкость	Цена	Вес
Обычные материалы	Обычный	100	0,1
Необычные материалы	Необычный	300	0,1
Редкие материалы	Редкий	800	0,1
Очень редкие материалы	Очень Редкий	1500	0,1
Обычные материалы брони	Обычный	150	0,5
Необычные материалы брони	Необычный	500	0,5
Редкие материалы брони	Редкий	800	0,5
Очень редкие материалы брони	Очень Редкий	1500	0,5
Обычные химикаты	Обычный	10	0,1
Необычные химикаты	Необычный	20	0,1
Редкие химикаты	Редкий	30	0,1

Приобретение предметов (опциональное правило)

Данное правило заменяет аналогичное, в оригинальной конверсии.

Иногда у ведущего могут быть сомнения насчёт того, есть ли у торговцев поселения предмет, который хотят приобрести персонажи. В этом случае можно сделать бросок d20 если выпавшее число равно или выше указанного в таблице (см таблицу предметов) - вы нашли то, что искали. Считается, что в поселении доступен для приобретения как минимум один предмет данного уровня редкости, какой именно вы выбираете сами.

Выпавшее число	Редкость
1-7	Нет в наличии
8	Обычный
12	Не обычный
15	Редкий
18	Очень редкий
20	Уникальный

Модификатор	Магазин
-4	Бродяга в пустоши
-3	Лоточник/Бродячий торговец
-2	Прилавок/Малый караван
-1	Мелкая лавка/Обычный караван
0	Магазин/Большой караван
+1	Большой магазин
+2	Специализированный магазин
+3	Склад «Братства стали»
+4	Склад Анклава

По умолчанию повторный поиск можно провести только через неделю, когда произойдёт обновление ассортимента. Ведущий так же может бросить d20 для определения редкости случайно найденного предмета в пустошах.

Снаряжение

Предполагается, что данный набор снаряжения будет использоваться вместо набора, приведенного в оригинальных правилах. Не рекомендуется совмещать и смешивать их из-за разного подхода к балансу оружия и стоимости предметов.

Пояснения для таблиц снаряжения

- **Цена** - обозначается в крышечках и является среднестатистической. Рекомендуется изменять цену предмета в зависимости от обстоятельств.
- **Калибр** – калибр боеприпасов используемых в оружии.
- **Урон** - для дробовиков **Урон** указан отдельно для каждого типа дистанции.
- **ББ** – бронебойность.
- **Скор** – скорострельность, поддерживаемые оружием режимы стрельбы.
- **1** - одиночный выстрел.
- **1-2** - возможность сделать выстрел, используя сразу два ствола.
- **2В** - двойной выстрел.
- **3В** - тройной выстрел.
- **ХА** - автоматический огонь на Х бросков атаки.
- **Маг** – магазин оружия, количество выстрелов которое оно может произвести до перезарядки. Если не указано обратного, то полная перезарядка занимает 1 ход.
- **Дал** – дистанция, ближняя/средняя/дальняя. Указана в клетках, каждая клетка соответствует двум метрам.
- **МШ** – малый шаблон
- **СШ** – средний шаблон
- **БШ** – большой шаблон
- **КШ** – конусный шаблон
- **Стойк** – стойкость оружия. Для заклинивания оружия, необходимо нанести ему повреждения равные его стойкости.
- **Вес** - указан в килограммах.
- **Нош** – то как носится оружие и как легко его скрыть. **Ка** – можно спрятать в кармане. **К** – можно скрыть под курткой или пиджаком. **П** – можно спрятать под длинным плащом или пыльником. **Н** – невозможно спрятать.
- **Сил** - минимальное значение Силы персонажа, требуемое для стрельбы без штрафа.
- **Свойства** – дополнительные свойства оружия.
- **Редкость** - насколько часто предмет встречается в игре.

Позитивные свойства

- **Авто** – оружие может вести как одиночную, так и полностью автоматическую стрельбу.
- **Полуавтомат** – оружие может использовать 2В (двойной выстрел).
- **Оптический прицел Х** – см описание оптических прицелов на странице №55
- **Рукоять** – см описание тактической рукояти на странице №56
- **Без отдачи** – такое оружие ведет огонь без отдачи при автоматической стрельбе, стрелок не получает за автоматический огонь никаких штрафов.
- **Тяжелое** – такое оружие может наносить уро целям защищенной тяжелой бронёй. Например, транспорту или врагам в силовой броне.
- **Лазерное** – Дает +1 к проверке стрельбы поданной цели, после первого попадания по цели. Демаскирует стрелка.
- **Шокер** – не летальные повреждения. Противник должен пройти проверку выносливости. При провале он «в шоке». Если он уже «в шоке», он теряет сознание на d6 минут.

Негативные свойства

- **Перезарядка Х** – перезарядка оружия занимает Х ходов вместо одного.
- **Позиционное** - если персонаж передвигается в тот же ход, что и стреляет, то штраф -2 к атаке.
- **Стационарное** – персонаж не может стрелять и передвигаться в тот же раунд.
- **Перегрев** – оружие перегревается, у него падает давление, либо оно просто работает не стабильно. Если при проверке навыка на кубике выпала единица (не зависимо от дикого кубика), в конце хода оружие перестает работать. Успешная проверка Ремонта вернёт оружию боеспособность. В случае подъёма починка не затратила действие.
- **Заряд Х** – количество зарядов, которое тратит оружие на один выстрел. Количество зарядов и то, сколько тратит оружие - определяет фактический размер обоймы.
- **Двуручное –** данное оружие нельзя использовать одной рукой. Пояснение для некоторых видов оружия, способ обращения с которыми не очевиден.

Револьверы

Название	Калибр	Повр	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Colt Diamondblack	.22 LR	2d6-1	0	1	6	12/24/48	10/d10	1	К	-	Револьвер	Старый, дешевый, но надежный и хорошо зарекомендовавший себя револьвер.	300	8
M 317 Airlite	.22 LR	2d6-1	0	1	8	10/20/40	8/d8	1	Ка	-	Револьвер	За долго до войны, этот револьвер разработали для охотников, рыболовов и тем, кто любит стрелять по банкам на заднем дворе.	350	8
Colt King Cobra	.357 магнум	2d6	2	1	6	10/20/40	10/d10	2	К	d8	Револьвер	Созданный специально для полиции, этот револьвер в больших количествах осел в её арсеналах.	1000	8
Colt Pithon	.357 магнум	2d6	2	1	6	12/24/48	8/d8	2	К	d6	Револьвер	Считавшийся "Роллс-Ройсом" револьверов, эта модель отличалась богатым выбором стволов (от 7 до 20 см). Также, она печально известна своими сбоями, при недостаточном уходе за оружием.	1200	8
Taurus 608	.357 магнум	2d6	2	1	8	15/30/60	10/d10	2	К	d6	Револьвер	Мощный патрон, хорошая дальность и вместительный барабан. Те, кто собираются заняться делом, а не просто размахивать пушкой - берут этот пистолет.	1500	12
M1917	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1	5	15/30/60	8/d8	1	К	d6	Револьвер Перезарядка 2	Также известный как "Револьвер соединенных штатов", давно отслужил своё и покинув армию, осел в стрелковых клубах и сейфах коллекционеров.	1500	12
S&W M625	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1	6	15/30/60	10/d10	2	К	d6	Револьвер Перезарядка 2	Популярный револьвер, пользовавшийся заслуженным уважением как у полиции, так и у тех кто просто хочет иметь пушку в доме.	1800	8
S&W M629	.44 магнум	2d8	2	1	6	10/20/40	10/d10	2	К	d8	Револьвер Перезарядка 2	Любимый пистолет "Грязного Гарри", снискавший не малую славу благодаря "Голливуду".	1800	8
Taurus M44	.44 магнум	2d8	2	1	6	12/24/48	10/d10	2	К	d8	Револьвер	Отличная эргономика, позволяющая быстро перезаряжать барабан и мощный патрон 44 калибра, вот и всё что нужно знать об этой пушке.	2000	12
Colt Anaconda	.44 магнум	2d8	2	1	6	15/30/60	10/d10	1	К	d8	Револьвер	В отличие от "Кобры" и "Питона", их "младший брат" предназначался для охоты и спортивной стрельбы, а не для полиции или самообороны.	2500	12
Ruger “Super” Redhawk	.44 магнум	2d8	2	1	6	20/40/80	10/d10	3	П	d10	Револьвер Перезарядка 2	Такой пистолет, вместо ружья, не редко брали охотники на крупную дичь. Установка оптического прицела улучшала и без того отличную точность данного оружия.	3500	18

Полуавтоматические пистолеты

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Calico M110	.22 LR	2d6-1	0	1/2В	100	12/24/48	4/d4	2	П	-	Полуавтомат	Пистолет со шнековым магазином, печально известным из-за своих частых заеданий.	300	8
Hammerli Target	.22 LR	2d6-1	0	1/2В	5	12/24/48	6/d6	1	К	-	Полуавтомат	Европейский пистолет для стендовой стрельбы, с передним расположением магазина.	250	8
Phoenix HP-22	.22 LR	2d6-1	0	1/2В	10	10/20/40	6/d6	1	Ка	-	Полуавтомат	Компактный, мелкокалиберный пистолет, созданный для постоянного ношения.	400	8
Browning Hi-Power	9 мм	2d6	0	1/2В	13	12/24/48	8/d8	1	К	-	Полуавтомат	Один из самых распространенных пистолетов в бывших США и пустоши.	750	8
Calico M950	9 мм	2d6	0	1/2В	100	12/24/48	6/d6	2	П	d6	Полуавтомат	Заедание магазина - слабость характерная для всего семейства этого оружия.	500	12
Kel-tec P11	9 мм	2d6	0	1/2В	11	10/20/40	10/d10	1	Ка	-	Полуавтомат	Компактный и очень надежный пистолет, даже при самом интенсивном использовании. Малая дистанция точной стрельбы.	1200	15
Colt 6520	10 мм	2d6	1	1/2В	12	12/24/48	8/d8	1	К	-	Полуавтомат	Дешевый и неприхотливый пистолет, крайне распространенный в армии и полиции.	800	8
Glock 20	10 мм	2d6	1	1/2В	16	12/24/48	10/d10	2	К	d8	Полуавтомат	Знаменит своей надежностью и крайне удачным предохранителем, который не дает произвести выстрел, если оружие не держат в руке.	1500	15
Para Ordnance	10 мм	2d6	1	1/2В	8	12/24/48	10/d10	1	К	d6	Полуавтомат	Канадский пистолет, с надежным, неприхотливым механизмом, но очень ограниченной обоймой.	1000	12
Five-Seven	5 мм	2d6	3	1/2/2В	20	12/24/48	10/d10	2	К	d6	Полуавтомат	Обладает отличным пробивным действием, высокой емкостью магазина и отличной надежностью.	2500	18
AMT Backup	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1/2В	5	10/20/40	4/d4	1	Ка	d8	Полуавтомат	Этот пистолет разрабатывался как запасное оружие для полиции и охраны.	1200	15
Colt M1911	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1/2В	7	12/24/48	8/d8	2	К	d6	Полуавтомат	Классический армейский пистолет, замененный на Colt 6520. Пользуется заслуженной любовью и уважением многих стрелков.	1700	12
Para Ordnance P-12	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1/2В	11	12/24/48	10/d10	1	К	d6	Полуавтомат	Канадское переосмысление американской классики. Имеет более надежный механизм и на 50% большую обойму.	2200	15
America Arms Regulator	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	1/2В	13	15/30/60	6/d6	1	К	d6	Полуавтомат	Дешевый и доступный пистолет 45 калибра. Обладает в два раза большей обоймой, по сравнению с классическим кольтом.	1300	12
Koonan Automatic	.357 магнум	2d6	2	1/2В	7	12/24/48	8/d8	1	К	d6	Полуавтомат	Американский пистолет, скопировавший европейский предохранитель, позволяющий оружию стрелять, только находясь в руке.	2000	8
Glock 31	.357 магнум	2d6	2	1/2В	15	12/24/48	10/d10	2	К	d6	Полуавтомат	Ещё один редкий австриец в пустоши. Как и все пистолеты этой семьи, очень надежен и стреляет только находясь в руке.	2800	15
Detonics Combat Master	.357 магнум	2d6	2	1/2В	9	10/20/40	10/d10	1	Ка	d6	Полуавтомат	Крайне надежный и неприхотливый в обслуживании пистолет, заслуженно любимый наемниками и караванщиками.	2500	15

Крупнокалиберные пистолеты

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Desert Eagle	.44 магнум	2d8	2	1/2В	7	13/25/50	8/d8	2	К	d8	Полуавтомат	Широко известный благодаря фильмам конца XX века. Любимое оружие профессиональных наемников.	3200	8
Sig-Sauger 12.7 mm	12.7мм	2d8+1	2	1/2В	7	15/30/60	10/d10	2	К	d8	Полуавтомат Тяжелое	Тяжелый и неудобный, но ужасающе мощный пистолет. Способен отрывать части тела и оставлять в стенах огромные дыры.	4000	15
5.56 пистолет	5.56	2d8	1	1/2В	5	20/40/80	8/d8	2	К	d6	Револьвер Полуавтомат	Револьверная винтовка, причудливым образом переделанная в полуавтоматический револьвер.	2400	12

Пистолет-пулеметы

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
TEC-22	.22 LR	2d6-1	0	3А	30	10/20/40	4/d4	2	К	-/d6		Любимое оружие уличной шпаны. Крайне ненадежное оружие, под распространенный и дешевый боеприпас.	500	8
M3A1 "Grease Gun"	9 мм	2d6	0	3А	30/60	15/30/60	8/d8	2	П	-/d8		Устаревший ПП, списанный из армии и отданный в части национальной гвардии.	850	8
Calico 960A	9 мм	2d6	0	1/3А	100	10/20/40	6/d6	3	П	d6/d10	Авто Двуручное	Большой шнековый магазин оружия, позволяет буквально заливать врага свинцом.	1500	12
Colt M635	9 мм	2d6+1	0	1/3В/3А	32	20/40/80	8/d8	3	П	d6/d10	Авто Двуручное	Близнец M16, разработанный под пистолетный 9мм патрон.	2000	15
H&K MP-9	10 мм	2d6	1	1/3А	30	12/24/48	10/d10	2	К	-/d8	Авто	Стандартный ПП, широко применялся полицией и экипажами армейской техники.	2400	8
Spectre M4	10 мм	2d6	1	1/3В/3А	50	15/30/60	10/d10	2	П	-/d8	Авто Рукоять	Интегрированная тактическая рукоять и большой боезапас, делают этот ПП превосходным выбором в уличной перестрелке.	3500	15
Tompson M1928	.45 авто (Colt)	2d8	1	3А	100	20/40/80	8/d8	3	П	-/d8	Рукоять Двуручное	Чикагский монстр, с барабанным магазином и интегрированной рукоятью может залить врага свинцом 45 калибра.	3700	15
Ingram MAC-10	.45 авто (Colt)	2d6+1	1	3А	32	10/20/40	8/d8	2	К	-/d8		Компактный и мощный ПП, любимец правительственных агентов и наркомафии. Главный его недостаток - низкая кучность стрельбы.	3300	12
Colt Commando	5.56	2d8	1	1/3А	20	20/40/80	10/d10	3	П	d6/d10	Авто Двуручное	По сути, уже карабин способный вести огонь непрерывными очередями. Обладает очень громким выстрелом и яркой вспышкой ствола.	4000	12
FN P90	5 мм	2d6+1	3	1/3В/3А	50	20/40/80	8/d8	2	П	-/d8	Авто	Европейский ПП. Капризный в обслуживании, но чрезвычайно удобный и скорострельный.	5000	18

Дробовики

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Дробовик	12 калибр	2d10	X	1	1	10/20/40 5/10/20 3/5/10	8/d8	3	Н/П/К	d6		Простое однозарядное ружьё. Часто - самодельное.	600	8
Двустволка	12 калибр	2d10	X	1-2	2	10/20/40 5/10/20 3/5/10	10/d10	3	Н/П/К	d6		Любима как рейдерами, так и караванщиками, за большую мощность дешевые боеприпасы. Можно укоротить почти до размера пистолета.	800	8
Ithaca M37	12 калибр	2d10	X	1	4	10/20/40	8/d8	3	Н/П	d6		Выбор американских фермеров и дорожной полиции. Этот дробовик, такая же классика как яблочный пирог и фейерверки на 4 июля.	2500	8
Winchester M1887	12 калибр	2d10	X	1	5	5/10/20	6/d6	2	К	d6		Компактный и мощный дробовик прямиком из вестернов. Увы, рычажный механизм перезарядки часто заклинивает.	1300	8
Combat shotgun	12 калибр	2d10	X	1/2В	12	10/20/40	4/d4	4	Н	d6	Полуавтомат Перезарядка 2	Распространенный, но очень капризный дробовик. Стоит держать под рукой пистолет, если закончатся патроны или его заклинит.	2500	8
Riot shotgun	12 калибр	2d10	X	1/2В	12	10/20/40	8/d8	4	П	d6	Полуавтомат Перезарядка 2	Доработанный вариант, коммерчески успешного боевого дробовика. Предназначался для армии и полиции.	4000	12
Neostead Combat	12 калибр	2d10	X	1/2В	12	10/20/40	8/d8	3	П	d6	Полуавтомат	Легкий и удобный дробовик с 2 раздельными магазинами. Переключение между ними - свободное действие. Позволяет стрелять одной рукой при "Силе" d8.	4500	15
Winchester CityKiller	12 калибр	2d10	X	1/2В/2А	7/20	10/20/40	10/d10	4	Н	d6/d10	Авто	Этот вороненый дробовик словно сбежал из фантастического фильма или из чьего-то ночного кошмара.	6000	15
Pancor Jackhammer	12 калибр	2d10	X	1/3В/3А	20	10/20/40	12/d12	5	Н	d6/d10	Авто Перезарядка 2	Последнее слово в разработке военных дробовиков. Это чудовище буквально превратить врага в фарш одной очередью.	7000	20

Винтовки

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
RedRider	Пневм шарик	2d4	0	1	10	24/48/96	8/d8	2	**Н**	-	Бесшумный	Детское пневматическое ружье. Лучший подарок любому мальчишке.	100	12
Ruger 10 / 22	**.22 LR**	2d6	1	1	50	28/55/110	8/d8	3	**Н**	-		Старое ружьё, для любителей отстрела сурков на заднем дворе.	500	8
Calico M100	**.22 LR**	2d6	1	1/2В	100	24/48/96	8/d8	3	**Н**	-	Полуавтомат	По сути Calico M110, с удлиненным стволом, винтовочным цевьем и прикладом.	700	8
Calico M900	9 мм	2d6+1	1	1/2В	50	24/48/96	6/d6	3	**Н**	-	Полуавтомат	Большой магазин и низкая цена делают эту винтовку довольно привлекательной, не смотря на частое заклинивание магазина.	1000	12
Winchester 1892	.357 магнум	2d6+1	3	1	12	24/48/96	6/d6	3	**Н**	d8	Перезарядка 2 (весь магазин)	Одна из классических моделей "Винчестер" с рычажной перезарядкой. Как у всех подобных моделей, механизм перезарядки часто клинит.	1700	12
Model Marlin 336	.44 магнум	2d8+1	3	1	8	20/40/80	6/d6	3	**П**	d8	Перезарядка 2 (весь магазин)	Рычажный карабин, разработанный под мощный патрон 44 калибра. Отлично подойдет для охоты на медведя или другую крупную дичь.	2500	12
Winchester 70	5.56	2d8	2	1	3	24/48/96	8/d8	3	**Н**	d6		Одна из самых популярных охотничьих винтовок за всю историю США.	1500	8
Service rifle	5.56	2d8	2	1/2В	20	20/40/80	10/d10	4	**Н**	d6	Полуавтомат	Гражданский вариант винтовки, с полуавтоматическим механизмом и малой обоймой. Живучее и неприхотливое оружие.	2400	12
Colt Rangemaster	5.56	2d8	2	1/2В	10	30/60/120	8/d8	3	**Н**	d6	Полуавтомат	Популярная, охотничья винтовка. Известная своей точностью и надежным полуавтоматическим механизмом.	1900	8
Marksman carbine	5.56	2d8	2	1/2В	20	30/60/120	8/d8	3	**П**	d6	Полуавтомат Прицел X2	Специальный, высокоточный карабин для десантных частей.	5000	15
DKS-501	5.56	2d8	2	1/2В	10	30/60/120	8/d8	3	**Н**	d6	Полуавтомат Позиционное Оптический прицел x10	Стандартная, армейская снайперская винтовка. Хорошо зарекомендовала себя во множестве компаний.	4100	15
M-21	.308 винчестер	2d8+1	3	1	5	40/80/160	10/d10	7	**Н**	d8	Стационарное	Старая, надежная и мощная винтовка. Армия отказалась от неё из-за большого веса и дороговизны.	5200	15
M1 Garand	.308 винчестер	2d8+1	3	1/2В	8	28/55/110	10/d10	4	**Н**	d8	Полуавтомат	Старая, но надежная полуавтоматическая винтовка. Магазин отстреливается сам, с довольно характерным звуком, а его устройство, делает невозможным дозаряжание боеприпасов.	4500	12
Barrett "Light fifty"	.50 MG	2d10+2	5	1	8	55/110/220	10/d10	14	**Н**	d12	Сошки Стационарное Тяжелое	Крупнокалиберная снайперская винтовка, для уничтожения легкобронированной техники и материальных средств. При попытке стрелять "от бедра", может нанести неподготовленному стрелку d10 повреждений.	15000	20

Штурмовые винтовки

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Assault Carabine	5 мм	2d8	3	3А	25	24/48/96	10/d10	3	П	d8		Опытные и обеспеченные наемник предпочитают именно этот карабин. Главный минус - отсутствие одиночного огня и высокий расход боеприпасов.	4000	12
XL70E3	5 мм	2d8	3	1/3В/3А	30	30/60/120	12/d12	3	Н	d6/d10	Авто Оптический прицел x10	Сверхсовременная винтовка, изготовлена из керамитов и ударопрочных полимеров. Имеет интегрированный оптический прицел x2/x10 сменной кратности.	12500	20
Colt Combat Rifle	5.56	2d8	2	1/3А	20	24/48/96	6/d6	3	Н	d6/d12	Авто	Младшая сестра М-14 под более распространенный патрон. Меньше и удобнее, но капризна в обслуживании.	3000	8
Assault rifle R91	5.56	2d8	2	1/3В/3А	20	24/48/96	8/d8	3	Н	d6/d12	Авто	Знаменитый "Ответчик", как её прозвали за характерное клацанье затвора. Известна заеданиями при автоматической стрельбе, а также чувствительностью к загрязнениям.	4000	8
АК-112	5.56	2d8	2	1/3А	30	24/48/96	12/d12	3	Н	d6/d12	Авто	Надежность этого оружия вошла в легенды. До войны с Китаем, винтовка пользовалась спросом у американских покупателей.	5000	15
FN FAL	.308 винчестер	2d8+1	3	1/3А	20	30/60/120	10/d10	4	Н / П	d6/d12		Надежная европейская винтовка. Ценится за точность, убойность и наличие складного приклада.	7000	15
М-14	.308 винчестер	2d8+1	3	1/3А	20	24/48/96	8/d8	5	Н	d8/d12		Старая винтовка под мощный патрон. Довольно длинная и неудобная, стрельбу очередями лучше вести только с упора.	5000	12
G-11	Безгильзовые 4.7	2d6+1	3	1/3В/3В*3	50	24/48/96	12/d12	3	П	d6/d10	Авто Перезарядка 2	Порше штурмовых винтовок. Использует особые, безгильзовые боеприпасы, развивая высокую скорострельность при этом минимизирует отдачу.	10000	20

Пулеметы

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Minigun Rockwell CZ53	5 мм	2d8	3	6A	240	35/70/140	8/d8	20	Н	d12	Стационарное Перегрев Перезарядка 2	6-ти ствольная оружейная система. Предназначена для использования совместно с силовой броней или со специального станка.	6000	15
Avenger Minigun Rockwell CZ57	5 мм	2d8	3	5A	120	43/85/170	10/d10	15	Н	d10	Позиционное Перезарядка 2	Улучшенная версия CZ53, уменьшен вес и отдача, а также улучшена система охлаждения стволов.	6800	18
M249 SAW	5.56	2d8	2	1/3B/3A	30/200	33/65/130	10/d10	6	Н	d8/d12	Авто Позиционное Перезарядка 2 Сошки	Стандартный армейский пулемет. Рассчитан на стрельбу с упора, но можно стрелять и с рук.	5000	12
Bozar	5.56	2d8	2	3B/3A	30	50/100/200	8/d8	9	Н	d8/d12	Авто Сошки Стационарное Оптический прицел x10	Тяжелый пулемет, оборудованный интегрированным оптическим прицелом (x10) и сошками. Способен удерживать врага на значительном расстоянии.	14000	20
M60	.308 винчестер	2d8+1	3	1/3A	100	30/60/120	6/d6	13	Н	d8/d12	Авто Сошки Стационарное Перегрев Перезарядка 2	Старый, но мощный армейский пулемет. В основном устанавливался на технику или для оборудования защитных точек.	5000	12
Vindicator Minigun	Безгильзовые 4.7	2d6+1	3	3B/5A	100	38/75/150	12/d12	10	Н	d6/d10	Позиционное Рок-н-ролл! Перезарядка 2	Углепластиковый корпус, облегченная рама, а также улучшенная система охлаждения. Немецкое качество. Не смотря на не малый вес, пулемет обладает слабой отдачей и предназначен для использования с рук.	12800	20
K-9	.357 магнум	2d6+1	3	3A	50	25/50/100	8/d8	12	Н	d8	Позиционное Рок-н-ролл!	Необычный многоствольный пулемет, со специальной системой отката стволов и гашения отдачи. Создавался для зачистки китайских подземных укрытий.	6000	18
Rainmetal	.44 магнум	2d8+1	3	3B/3A	50	30/60/120	10/d10	12	Н	d8/d10	Позиционное Рок-н-ролл!	Модификация K-9 с доработкой ряда проблемных узлов и модификацией под более тяжелый патрон.	10000	18
SMMG (наплечный пулемет)	10 мм	2d6+1	2	3B/5A	60/120	20/40/80	8/d8	7	Н	d8	Позиционное Перезарядка 2	Разработка Роквелла, для обычных пехотных частей и национальной гвардии. Легкая, многоствольная орудийная система, носится на плече, а также использует распространенные 10мм патроны.	7000	18

Огнеметы

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Самодельный огнемет	Огнеметное топливо	2D10	6	1	3	КШ4	6/d6	10	**Н**	**d6**	**Позиционное Перегрев Перезарядка 2 Заряд 3**	Самодельный огнемет из паяльной лампы, электромотора и бензобака за спиной.	2300	8
Легкий пехотный огнемет	Огнеметное топливо	2D10	6	1	3	КШ	8/d8	20	**Н**	**d6**	**Позиционное Перезарядка 2 Заряд 3**	Легкий, пехотный огнемет. В баллонах за спиной помещается примерно 9 литров смеси.	4000	12
Тяжелый огнемет	Огнеметное топливо	2D10	6	1	5	КШ+10	10/d10	30	**Н**	**d6**	**Позиционное Перегрев Перезарядка 2 Заряд 3**	Объем баков был значительно увеличен, также как и мощность нагнетающего мотора. К сожалению, мотор часто перегревается, что затрудняет использование огнемета.	5000	15
Поджигатель	Огнеметное топливо	2D10	6	1	3	10/20/40	8/d8	20	**Н**	**d6**	**Позиционное Перезарядка 2 Заряд 3**	Специальный армейский огнемет. Может быстро нагнетать большое давление, выстреливая зажигательную смесь на большое расстояние.	5000	18
Тяжелый поджигатель	Огнеметное топливо	2D10	6	1	6	15/30/60	10/d10	30	**Н**	**d6**	**Позиционное Перегрев Перезарядка 2 Заряд 3**	Усиленная версия поджигателя, с большим объемом баков и увеличенной дистанцией стрельбы. К сожалению, мотор не всегда успевает нагнать нужное давление, что приводит к задержкам при стрельбе.	7200	18

Гранатомёты и ракетницы

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редк.
40мм гранатомет	40мм граната	3d6	2	1	1	13/25/50 (СШ)	12/d12	3	Н	d6		Однозарядный гранатомет, широко применялся армией и полицией.	1000	8
Многозарядный 40мм гранатомет	40мм граната	3d6	2	1	4	13/25/50 (СШ)	8/d8	8	Н	d6	Перезарядка 2	Помповая модификация гранатомета. Эргономика напоминает обычный дробовик.	4000	15
Многозарядный 25 мм гранатомет	25мм граната	3d6	2	1/2В	6	13/25/50 (МШ)	8/d8	5	Н	d6	Перезарядка 2	Версия гранатомета под 25мм гранату. Меньше весит и вмещает больше зарядов.	4000	15
Автоматический 25мм гранатомет	25мм граната	3d6	2	1/3А	30	13/25/50 (МШ)	8/d8	10	Н	d8	Авто Стационарное Перезарядка 2	Автоматическая версия 25мм гранатомета. В Китае, его применяли для выкуривания врага из зданий.	8000	18
Автоматический 40мм гранатомет	40мм граната	3d6	2	1/3А	18	13/25/50 (СШ)	8/d8	12	Н	d8	Авто Стационарное Перезарядка 2	Тяжелая версия автоматического гранатомета, для стандартных 40мм гранат.	8000	18
Rockwell BigBazooka	Ракета	4d8	10	1	1	24/48/96 (МШ)	10/d10	8	Н	d6	Тяжелое Стационарное Перезарядка 2	Наплечная ракетница, предназначена для уничтожения вражеской техники и защищенных точек.	5000	15
ЛРУ «Сполох»	Мини-ракета	2d12	4	1/2А	1	20/40/80 (МШ)	8/d8	8	Н	d6	Тяжелое Стационарное	Экспериментальная, многозарядная ракетная установка. Стреляет специальными мини-ракетами.	8000	18
Толстяк	Снаряд толстяка	5d10	60	1	1	25/50/100 (БШ)	8/d8	14	Н	D10	Тяжелое Стационарное Перезарядка 2	Гранатомет, рассчитанный на стрельбу специальными, ядерными зарядами. Рекомендуется соблюдать осторожность, вести огонь находясь в защитном сооружении или окопе. Перед применением принять противорадиационные препараты.	17 000	20

Энергетические пистолеты

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Лазерный пистолет Watts 1000	Э. Батарея	2d6	3	1/2В	30	15/30/60	8/d8	1	Ка		Лазерное Полуавтомат Заряд 2	Гражданский, маломощный лазерный пистолет.	2200	12
Лазерный пистолет AEP7	Э. Батарея	2d6+1	3	1/2В	20	20/40/80	10/d10	2	К		Лазерное Полуавтомат Заряд 3	Армейский лазерный пистолет. Правительство планировало заменить им все пистолеты в армии.	3000	12
Шокер "Миротворец"	Э. Батарея	2d6+2	5	1	30	2/5/10	10/d10	1	К		Заряд 2 Шокер	Стреляет слабым лазерным лучом, который работает как проводник для электрического разряда. Изредка встречался на вооружении полиции и миротворческих сил в Канаде.	2000	15
Самозаряжающийся пистолет	xXx	2d6	3	1/2В	10	10/20/40	8/d8	2	К		Лазерное Полуавтомат	Особый элемент питания этого пистолета, восстанавливает заряд батареи после каждого выстрела. Восстанавливает примерно 1 заряд в минуту.	4500	15
Самозаряжающийся пистолет "Альфа"	xXx	2d6	3	1/3А	10	10/20/40	8/d8	2	К		Лазерное Авто Без отдачи	Модифицированный вариант пистолета, позволяющий испускать серию лазерных импульсов.	6000	18
Плазменный пистолет	Э. Батарея	2d8	4	1/2В	15	10/20/40	10/d10	1	К		Полуавтомат Заряд 4	Стандартный плазменный пистолет. Поставки в войска начались ближе к концу войны.	3700	15
Glock 86 "Плазменный защитник"	Э. Батарея	2d10	4	1/2В	10	12/24/48	8/d8	2	К		Полуавтомат Заряд 6	Австрийский пистолет, разработанный ИИ с личностью Гастона Глока. Мощный, но прожорливый и капризный в обслуживании.	5500	18
Импульсный пистолет YK32	Э. Батарея	3d8	5	1/2В	5	5/10/20	10/d10	2	К		Полуавтомат Тяжелый Заряд 12	Испускает импульсы высокой энергии. Является настоящей грозой роботов и силовой брони. 3d10 (против силовой брони) 3d12 (против роботов)	6000	20
Гаусс-Пистолет PPK12	**2mm EC**	2d8	7	1/2В	12	30/60/120	12/d12	2	П	d6	Полуавтомат Тяжелый	Оружие разгоняющие 2мм вольфрамовые снаряды до невероятных скоростей. Специальные боеприпасы содержат снаряд и энергоячейку как источник питания.	8000	18

Энергетические винтовки

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Лазерная винтовка AER9	МЯ. Реактор	2d8	3	1/2В	25	40/80/160	10/d10	3	Н	d6	Лазерное Полуавтомат Заряд 2	Армейская лазерная винтовка. За счет очень устойчивой титановой матрицы, после войны сохранились винтовки преимущественно этой модели.	4500	15
Трехлучевая винтовка	МЯ. Реактор	3d8	3	1	8	15/30/60	8/d8	4	П	d6	Лазерное Заряд 6	Модель лазерной винтовки, с усиленным конденсатором и установленной лучеделительной призмой. Выпускает 3 луча вместо одного, что в прочем делает оружие менее точным.	8000	15
Лазерный карабин	Э. Заряд	2d6+1	3	1/3В/3А	60	20/40/80	8/d8	2	Н	d6	Лазерное Авто Заряд 1 Без отдачи	Способен выдавать серию коротких импульсов, что делает его автоматическим оружием.	6000	15
Плазменная винтовка	МЯ. Реактор	2d10	4	1/2В	25	25/50/100	8/d8	3	Н	d6	Полуавтомат Заряд 2	Стандартная плазменная винтовка. Обладает высокой мощность, заряд проходить сквозь броню, как горячий нож сквозь масло.	6700	18
Мульти-плазменная винтовка	МЯ. Реактор	3d10	4	1	8	10/20/40	8/d8	3	Н	d6	Заряд 6	Своеобразный "плазменный дробовик", выпускает три пучка плазмы одновременно. Эффективен на короткой дистанции.	10000	18
Гаусс-винтовка М72	**2mm EC**	2d10+2	10	1	20	60/120/240	12/d12	3	Н	d6	Тяжелое Заряд 50 Позиционное Прицел х10	Европейская снайперская винтовка против тяжелобрноированных и защищенных целей. Даже стены не спасут вас от неё. Специальные боеприпасы содержат снаряд и энергоячейку как источник питания.	17000	18

Тяжелое энергетическое оружие

Название	Калибр	Урон	ББ	Скор	Маг	Дал	Стойк	Вес	Нош	Сил	Свойства	Описание	Цена	Редкость
Лазерная пушка Wattz 2000	МЯ. Реактор	2d12+2	3	1/2В	10	50/100/200	10/d10	5	Н	d8	Лазерное Тяжелое Позиционное Заряд 5	Тяжелая лазерная пушка. Не имеет отдачи, но большой вес и габариты требуют стрельбы с упора.	7000	15
Гаттлинг-Лазер H&K L30	Э. Заряд	2d8	3	3В/5А	120 (ранец)	30/60/120	12/d12	10	Н	d8	Лазерное Без отдачи Стационарное Заряд 2	Тяжелый, европейский многоствольный лазер. Полная обойма (наплечный ранец), вмещает в себя 4 Э. Заряда.	15000	18
Гаттлинг-Лазер Yuma L15	Э. Заряд	2d12	3	3В/3А	40 (ранец)	30/60/120	8/d8	6		d8	Лазерное Без отдачи Стационарное Перегрев Заряд 6	Американская разработка многоствольного лазера. Упрощенная система охлаждения снизила вес, но при активном огне может не справляться с задачей. Повышенная мощность оружия значительно повысила расход боеприпасов. Ранец для зарядов вмещает 4 Э. Заряда.	18000	20
Импульсная пушка YK42B	МЯ. Реактор	3d10	5	1/2В	10	15/30/60	8/d8	4	Н	d8	Тяжелое Позиционное Заряд 5	Тяжелая импульсная пушка. Невероятная разрушительная сила этого оружия, ограничена его не большой дальностью. 3d12 (против силовой брони) 3d12+2 (против роботов)	12000	20
Плазменная пушка "Winchester P94"	МЯ. Реактор	2d12+2	4	1/3В/2А	10	20/40/80	8/d8	6	Н	d8	Без отдачи Тяжелое Стационарное Перегрев Заряд 5	Тяжелая, автоматическая плазменная оружейная система. Полная обойма (наплечный ранец), вмещает в себя 2 Э. Заряда.	13500	20
Тесла пушка	Э. Заряд	3d10	8	1	1	20/40/80 (МШ)	10/d10	5	Н	d8	Тяжелое Стационарное Заряд 60	Наплечная энергетическая установка, способно вести огонь высокоэнергетическими пучками. 3d12 (против силовой брони) 3d12+2 (против роботов)	20000	20

Оружие ближнего боя

Дробящее

Название	Калибр	Урон	ББ	Вес	Нош	Сила	Свойства	Цена	Редкость
Демократизатор	X	Сила+d4		1	К		Полицейская дубинка из твердого дерева, пластика или резины +1 к защите	30	8
Бейсбольная бита	X	Сила+d6		3	**П**	d6	Может быть как деревянной, так и алюминиевой Двуручное	**150**	8
Фомка	X	Сила+d4+1		2	**П**		+1 к проверкам взлома силой	**100**	8
Кувалда	X	Сила+d8	2	4	**Н**	**d8**	Двуручное Защита -1	**250**	8
Супер кувалда	X	Сила+d12+2	3	5	**Н**	**d8**	Специально сконструированная кувалда накапливающая энергию удара. Двуручное Защита -1 Может отбросить врага на 1 клетку за каждый успех или подъем (по желанию пользователя)	5000	20
Электропогонялка для скота	Э. Батарея	Сила+d6+2 3d8 (против роботов)	2	2	**П**	**d6**	Шокер Тяжелое Заряд 3 (Обойма 20)	3000	12

Кастеты

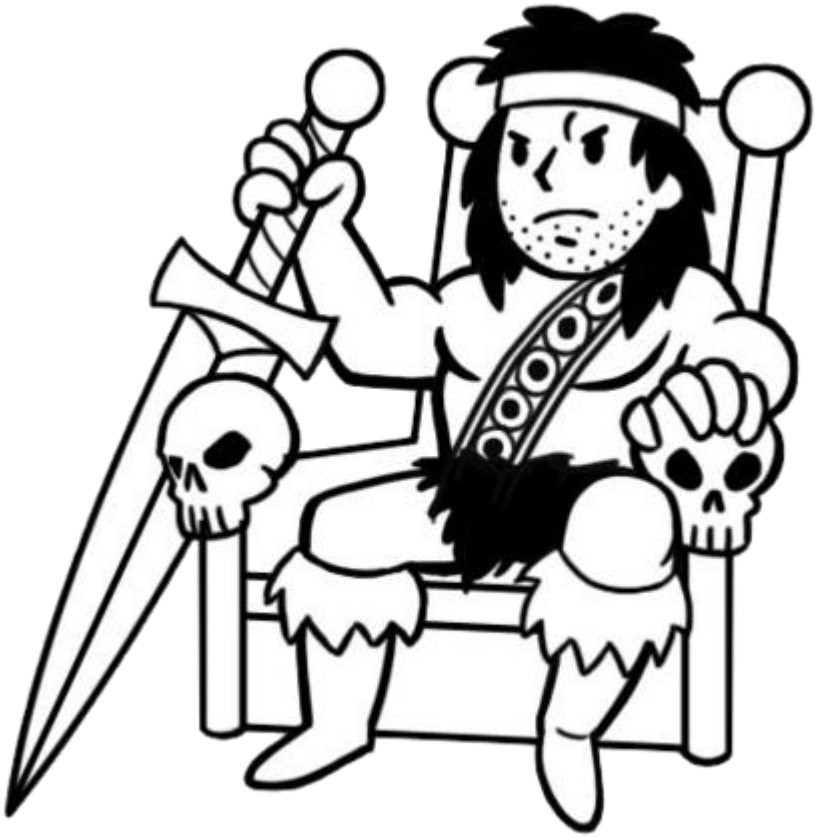
Название	Калибр	Урон	ББ	Вес	Нош		Свойства	Цена	Редкость
Кастет	X	Сила+d4			Ка	x	Персонаж считается безоружным	50	8
Шипованный кастет	X	Сила+d6			Ка	x	Персонаж считается безоружным	150	12
Силовой кастет	Э. Батарея	Сила+2d4	1	2	К	x	Заряд 2 (Обойма 30)	1000	15
Силовой кулак «Большой таран»	Э. Батарея	Сила+2d6	4	2	К	x	Заряд 2 (Обойма 30)	2000	18
Режущая перчатка	X	Сила+d6+1		2	**К**	x	Несколько лезвий закрепленных на импровизированной перчатке.	200	12
Перчатка из лапы яо-гая/когтя смерти	X	Сила+d8	2	2	П	x	Лапа зверя со специальными ремнями для одевания на руку	400	15
Перчатка с дисковым лезвием	Э. Батарея	2d6+2	2	2	**Н**	**d6**	Перчатка с установленным промышленным дисковым лезвием. Заряд 2 (Обойма 30)	1000	18
ZAP-перчатка	Э. Батарея	Сила+d6 2d8 (по роботам)	5	2	**Н**	x	Шокер Заряд 2 (Обойма 30)	2000	20
Баллистический кулак	12 калибр	Сила+d6/ 4d6-3		2	**Н**	**d6**	Первый же удар заставляет перчатку выстрелить. Перезарядка 3	1000	18

Колюще-режущее

Название	Калибр	Урон	ББ	Вес	Нош		Свойства	Цена	Редкость
Нож	X	Сила+d4						50	8
Боевой нож	X	Сила+(d4+1/d6)	1		К		Можно закрепить под стволом некоторых винтовок, получив: +1 к защите +1 к дальности Двуручное	200	8
Нож "Боуи"	X	Сила+d4+1	1		К		+1 к проверке выживания	200	8
Выкидной нож	X	Сила+d4			К		-1 к попыткам заметить, пока спрятан	100	8
Шило	X	Сила+d4-1	3		Ка		-1 к попыткам заметить, пока спрятан -2 при попытке найти	50	8
Опасная бритва	X	Сила+d4-1			Ка		-2 при попытке найти При выпадении 6 на диком кубике добавляет 1d6 к повреждениям	50	8
Пожарный топор	X	Сила+d8	2	3	П	d6	Двуручное Защита -1	600	12
Самодельный меч	X	Сила+d8	1	3	П	d6	Сплющенный и заточенный кусок арматуры.	600	12
Секач	X	Сила+d6		1	К		Мясницкий тесак для разделки туши	250	8
Мачете	X	Сила+d6		2	К	d6	Обычное оружие легионеров +1 к повреждениям при атаке по конечностям	800	12
Мачете-гладий	X	Сила+d8	1	2	П	d6	Оружие высокопоставленных солдат Легиона - вексилариев	1500	15
Меч из бампера	X	Сила+d10	2	8	Н	d8	Защита-1 Двуручное	2000	18
Потрошитель	Э. Батарея	d8+2	2	2	К	d6	Ужасающий нож с острой цепной пилой. Если при атаке выпало 1 (не зависимо от дикого кубика) - урон наносится самому себе. Заряд 2 (Обойма 30)	1500	12
Цепня пила	Э. Батарея	2d6+4	3	5	Н	d6	Мощная цепная пила. Если при атаке выпало 1 (не зависимо от дикого кубика) - урон наносится самому себе. Заряд 3 (Обойма 20)	2500	15
Авто-топор	Э. Батарея	2d6+4	5	5	Н	d6	Особая болгарка со специальным особо прочным диском. Если при атаке выпало 1 (не зависимо от дикого кубика) - урон наносится самому себе. Заряд 3 (Обойма 20)	3000	15
Термокопье	Э. Батарея	2d10+2	7	7	Н	d6	Термоустановка или сварочный аппарат переделанный в копьё с очень острым и горячим наконечником. Тяжелое Заряд 5 (Обойма 12)	5000	20
Шиши-кебаб	Топливо	Сила+d8+2		4	Н	d6	Представляет собой лезвие от газонокосилки, с подающимся к нему топливом, от мотоциклетного бензобака за спиной. Цель может загореться.	1500	15

Метательное оружие

Название	Дал	Повр	ББ	Вес	Нош	Сил	Свойства	Цена	Редкость
Копьё	3/6/12	Сила+d6		3	**Н**	**d6**	Обычное оружие дикарей и трапперов +1 к защите +1 к дальности Двуручное	200	8
Дротик	4/8/16	Сила+d4+1	2	2	**Н**			100	8
Метательный нож	3/6/12	Сила+d4+1		1	Ка			70	8
Метательный топор	3/6/12	Сила+d6	1	2	К			100	8



Взрывчатка

Гранаты

Название	Урон	Дал	ББ	Описание	Цена	Редкость
Осколочная	3d6	5/10/20 (СШ)	2	Армейская осколочная граната. Различают легкие, стандартные и тяжелые или «оборонительные» модели.	200	8
Плазменная	3d10	5/10/20 (СШ)	4	Высвобождает заряд ионизированного газа, который быстро рассеивается. Тяжелый.	500	15
Светошумовая	3d6	5/10/20 МШ - на открытом пространстве СШ - в помещении	Игнор	Оглушает, но в случае большого количества повреждений вызывает травмы. При успехе - противник "в шоке". При подъеме - противник ослеплен на 2 хода + 1 ход за следующие подъемы.	150	12
Зажигательная	2d10	5/10/20 (СШ)	6	Взрываясь разбрызгивает вокруг себя горючую смесь. Поджигает окружающее пространство и врагов.	300	12
Дымовая	2d4 (если взять в руки)	5/10/20 (МШ)	0	Накрывает дымом площадь в радиусе 5 метров (10, если в закрытом помещении), скрывая цели в дыму и за ним.	70	6
Газовая (слезогонка)	2d4 (если взять в руки)	5/10/20 (МШ)	Игнор	Накрывает дымом площадь в радиусе 5 метров (10, если в закрытом помещении). Раздражает слизистую глаз и органов дыхания. Все цели в радиусе действия гранаты получают -2 на все броски. Выйдя из радиуса действия, цель может сделать бросок «Выносливости», успех - штраф пройдёт на следующий ход, подъем - штраф пройдет мгновенно.	100	12
Газовая (горчичный газ)	2d4 (если взять в руки)	5/10/20 (МШ)	Игнор	Накрывает дымом площадь в радиусе 5 метров (10, если в закрытом помещении). Обжигает слизистую оболочку глаз и органы дыхания. Все цели в радиусе поражения должны пройти проверку «Выносливости» на отравление «Отравляющим» ядом. Может приводить к слепоте и серьезным травмам.	500	18
Коктейль молотова	1d12	5/10/20 (МШ)	6	Горючая жидкость в стеклянной бутылке. Поджигает (4, 5 или 6 на d6)	50	8
ЭМИ Граната	2d4 (против людей) 3d10 (против роботов)	5/10/20 (СШ)	Игнор	Вызывает мощный электромагнитный разряд повреждающий всю электронику.	400	18
Самодельная граната	3d6-3	5/10/20 (МШ)	0	Взрывчатка в самодельном корпусе, с дополнительными поражающими элементами.	70	8
Динамит	3d4	5/10/20 (СШ)	0	Динамитная шашка, без всяких поражающих элементов	80	8
МЯ. Граната	3d8	5/10/20 (МШ)	2	Граната сделанная из микроядерного реактора. Активация вызывает замыкание контура, быструю перегрузку и детонацию гранаты.	300	15

Ловушки

Название	Урон	Дал	ББ	Описание	Цена	Редкость
Мина	3d6+2	3/6/12 МШ	3	Легкая противопехотная мина.	200	9
Плазменная мина	3d10+2	3/6/12 МШ	5	Высвобождает заряд ионизированного газа, который быстро рассеивается.	400	18
Связка динамита	4d6	СШ		Несколько динамитных шашек связанных вместе и снабженных взрывателем.	600	12
Пороховой заряд	3d6	МШ		Порох, туго забитый в металлический или иной корпус.	100	9
Направленная мина	3d6	КШ	2	Заряд направленного действия, сделаны так, чтобы поражать только то, что находится перед ними. Мины «Клеймор» или строительные подрывные заряды – хороший пример.	300	15
МЯ. Мина	3d8	3/6/12 МШ	3	Граната сделанная из микроядерного реактора. Активация вызывает замыкание контура, быструю перегрузку и детонацию гранаты.	300	15
ЭМИ Мина	2d4	3/6/12 МШ	Игнор	Вызывает мощный электромагнитный разряд повреждающий всю электронику. 3d10 (против роботов)	300	18
Мина "Толстяк"	5d10	БШ	60	Снаряд от «Толстяка» с подключенным детонатором (часовым, дистанционным или сенсорным). Тяжелый	3000	20
С4	4d10	БШ		Взрывпакет с детонатором (часовой, дистанционный, сенсорный итд). Обладает ужасающей разрушительной силой. Тяжелый	1500	15
Входной заряд	4d8	МШ	10	Заряд для вскрытия дверей (обычно в деревянном или пластиковом корпусе). Теоретически, может уничтожить дверь банковского сейфа, если установить правильно. Тяжелый	600	18
Ранцевый заряд	4d8	БШ		Армейский ранцевый заряд набитый взрывчаткой. Не имеет настройки детонатора. Тяжелый	1000	15

Боеприпасы (опциональное правило)

В реальном мире, многие виды оружия могут использовать различные типы боеприпасов. Это связано как с различными типами одного оружия (Desert Eagle под калибры .357 магнум, .44 магнум и 12.7мм), так и с возможностью переделки оружия под другой тип боеприпасов. Иногда, наборы для подобных модификаций сразу идут в комплекте с оружием.

Данная таблица отображает то, как изменяется урон и бронебойность определенного боеприпаса, в зависимости от того, используется ли он в пистолете, карабине или винтовке.

Если вы не хотите пользоваться данным правилом, используйте только цены из данной таблицы. А урон – из таблиц с оружием. Цена в таблице приведена за 1 патрон.

Название	**Повреждения**						**Цена**	**Редкость**
	Пистолеты	**ББ**	**Карабины**	**ББ**	**Винтовки**	**ББ**		
.22 Long Rifle	2d6-1	0	2d6	0	2d6	1	5	8
9 мм	2d6	0	2d6+1	0	2d6+1	1	10	8
10 мм	2d6	1	2d6+1	1	2d6+1	2	13	8
.357 магнум	2d6	2	2d6	2	2d6+1	3	17	8
.45 авто (кольт)	2d6+1	1	2d8	1	2d8	2	22	8
.44 магнум	2d8	2	2d8	2	2d8+1	3	23	12
.308 винчестер	2d8	2	2d8	2	2d8+1	3	40	15
12.7мм	2d8+1	2	2d10	2	2d10	3	30	15
5 мм	2d6+1	3	2d8	3	2d8	3	15	12
5.56	2d6+1	1	2d8	1	2d8	2	20	8
.50 MG	2d10+1	4	2d10+1	4	2d10+2	5	60	18
2mm EC	2d8	7	X		2d10	10	80	18
Безгильзовые 4.7	X		X		2d6+1	3	15	18
12 калибр (пуля)	X		X		2d10	3	15	8
12 калибр (дробь)	X		X		4d6-3/3d6-2/2d6-1	0	15	8

Данная таблица примерно отражает зависимость между длинной ствола и дальностью стрельбы оружия.

Тип	**Дальнобойность**	**Длинна ствола**
Короткоствол	5/10/20	Менее 7 см
Короткий	10/20/40	7-10 см
Стандартный	12/24/48	10-18 см
Длинный	15/30/60	18-23 см
Очень длинный	20/40/80	Более 23 см
Карабин	24/48/96	50 см или менее
Винтовка	30/60/120	Более 50 см
Ружьё	10/20/40	30 см и более

Не пулевые боеприпасы

Название	Урон	ББ	Описание	Цена	Редкость
25 мм граната	3d6	2	Стандартная 25 мм граната.	150	**15**
40 мм граната	3d6	3	Стандартная 40 мм граната.	200	12
Ракета	4d8	9	Боеприпас для Rockwell BigBazooka.	500	15
Мини-ракета	2d12	4	Боеприпас для ЛРУ «Сполох»	250	18
Ядерный заряд	5d10	60	Боеприпас для установки «Толстяк»	3000	20
Энерго батарея	X	X	В батарее, 60 зарядов. Каждое оружие, расходует разное количество энергии. От этого зависит его размер обоймы.	400	12
Микроядерный реактор	X	X	В реакторе, 50 зарядов. Каждое оружие, расходует разное количество энергии. От этого зависит его размер обоймы.	1000	18
Электронный заряд	X	X	В батарее, 60 зарядов. Каждое оружие, расходует разное количество энергии. От этого зависит его размер обоймы.	800	18
Огнеметная смесь	2d10	X	Один баллон – примерно 3 литра смеси. Каждый огнемет сжигает примерно 3 литра за 1 залп.	250	12

Типы боеприпасов (опциональное правило)

В реальном мире существует множество типов различных боеприпасов. Только мастер может принять решение о доступности и распространенности того или иного типа боеприпасов в вашей компании.

Чаще всего, специальные боеприпасы разрабатывали под винтовочные калибры (5.56, 5мм, .308 Win и .50 MG). Среди пистолетных боеприпасов, больше распространены экспансивные и подобные им боеприпасы.

В оригинальной игре (Fallout 1-2) были доступны только Бронебойные и Экспансивные боеприпасы.

Винтовочные и пистолетные

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Оболоченная пуля (FMJ)				Пуля в цельнометаллической оболочке. Самый распространенный и доступный боеприпас в пустоши.	x1	8
Бронебойные (AP)		+2 (только если броня 4 или выше)		Может давать рикошеты. Против "Тяжелой брони", наносит половину повреждений и имеет половину бронебойности.	x2	12
Экспансивные (JHP)	+2 (только если броня ниже 4)			Пуля с экспансивной выемкой, резиновым сердечником и продольными разрезами. Проявляет экспансивные свойства только в мягких тканях.	x2	15
Усиленные (P+)	+1	+2		Патрон с более мощным зарядом пороха. Сильнее повреждают оружие. Если на кубике выпадает 1 или 2, оружие заклинивает и ему нужна починка.	x3	8
Зажигательные (I)			+2 (ночью) +1 (днем)	Могут поджечь горючее, газ итд, если выпало 1 или 2 на d6 Бонус к точности, только если в цель попали хотя бы 1 раз.	x2	15
Разрывная (E)	+1d6 (пистолеты) +1d8 (ружья)			Если на броске атаки выпало 1 (не зависимо от дикого кубика), сделайте бросок "Характера". Если он успешен - персонаж "В шоке". Если нет, бросьте «Стойкость» оружия, чтобы понять сколько повреждений оно получило.	X3	15
Стреловидные (AT)	-1	+2	-1 к штрафу на средней и большой дистанции	Скорее маленькая стрела, чем пуля. Увеличивает дальность оружия на 50%.	x2	15
Высокоскоростная, с останавливающим действием (THV)	+2	+2		Невозможно вести огонь через препятствия толще фанеры.	x3	18
Трассирующая (T)			+2 (ночью) +1 (днем)	Бонус к точности, только если в цель попали хотя бы 1 раз. Выдает стрелка.	x2	12
Комбинированная пуля	+2 (только если броня ниже 4)	+4 (только если броня 4 или выше)		Последняя разработка военных. Пуля проявляет свойства бронебойной при попадании в твердые объекты и экспансивной при попадании в небронированные цели.	x3	18

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
С урановым сердечником (U)		+3		Дает оружию свойство "Тяжелый"	x3	18
Матчевого класса (M)			-2 к штрафу на средней и дальнй дистанции	Обычно - боеприпасы для винтовок. Сделаны так, чтобы не давать погрешность на большой дистанции.	x3	15
Мультизарядная x2/x3 (MB)			+1/+2/+2 +2/+3/+3	Патроны с составной пулей (от 2 до 3 пуль вложенных одна в другую). Предназначены для пулеметов и автоматов. Значительно облегчают попадание по цели, но сокращают дистанцию на 25%.	x3	18
Самодельная (SM)	-1		-1	Переснаряженный боеприпас, пуля вероятно отлита из «лома». Использован самый дешевый порох. Может вызвать заклинивание, сильно загрязняет оружие.	1\4	8
Учебная (S)	-1			Пули для "плинкинга", учебной стрельбы. Не обладают характеристиками боевых патронов. Не дают рикошета и нормально попадают в цель.	1\2	8
Армейская (A)	+1			Пуля с двоенных армейских складов. Имеет довольно высокую мощность, однако низкое качество пороха плохо сказывается на оружии. (быстрее изнашивает оружие, загрязняет нагаром)	1\2	8

Патроны 12 калибра

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Возд. бомба	2d10+2	Игнор		Взрывается при попадании оглушая цель. Не может нанести повреждения. Успех - цель в шоке. Подъем - цель контужена на 1 ход (-2 на все броски)	x2	15
Разрывной	2d10 (МШ)			Если на броске атаки выпало 1 (не зависимо от дикого кубика), сделайте бросок "Характера". Если он успешен - персонаж "В шоке". Если нет, бросьте «Стойкость» оружия, чтобы понять сколько повреждений оно получило.	X3	15
Зажигательный	2d10	6		Магниевая начинка патрона, превращает дробовик в мини/огнемет. Дальность 3/5/10. Очень сильно изнашивает оружие.	x2	15
Слепящий	3D6+2			Не повреждает цель. Цель должна сделать бросок Выносливости -2 (-4 если вокруг полная темнота) или получить штраф -4 на все действия связанные со зрением, на d6 ходов.	x2	12

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Против замков	4d6-3/3d6-2/2d6-1 (урон*2 против замков)			Патрон набитый металлической пудрой. Предназначен для выбивания замков. Сокращает дистанцию стрельбы на 75%.	x2	15
Дробь	4d6-3 3d6-2 2d6-1			Мелкие металлически шарики диаметром до 1мм. Сокращает дальность оружия на 50%.	x1	8
Картечь	4d6 3d6 2d6			Металлические шарики диаметром до 5мм. Сокращает дальность оружия на 50%.	x2	8
Пуля	2d10	+2		Стандартная свинцовая пуля для патронов 12 калибра.	x1	8
Флешетты	4d6-2 3d6-1 2d6	+3		20 тяжелых металлических стрелок, уложенных в патрон 12 калибра.	x2	15

Энергобатареи и реакторы

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Усиленный заряд	+1	+1		Батареи с повышенным зарядом. Увеличивают силу и бронебойные свойства оружия. Слегка увеличивает износ оружия.	x2	12
Максимальный заряд	+2	+3		Сверхмощный заряд. С данными батареями, оружие прошивает броню как бумагу. Оружие приобретает свойство «Тяжелый». Стоит аккуратнее использовать данный тип боеприпасов, поскольку он быстро изнашивает оружие.	x3	15
Экономичный заряд	-1	-1		Батареи со сниженной отдачей заряда. Для учебной и тренировочной стрельбы.	1\2	8

Ракеты

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Бронебойная	3d10	6		Бронебойная ракета, предназначенная для поражения техники и укреплений. Поражает цели в малом шаблоне (МШ).	x1	8
Фугасная	4d8	3		Разрывная ракета предназначенная для поражения живой силы противника. Поражает цели в среднем шаблоне (СШ).	x2	8
Высокоскоростная	3d6	8	+2	Ракета с увеличенной скоростью полета. Предназначалась для поражения быстродвижущихся целей. Поражает цели в малом шаблоне (МШ).	x2	15
Рой	4d8	2		Ракета с разделяющейся боеголовкой. Множество небольших зарядов накрывают большую площадь поражения. Поражает цели в большом шаблоне (БШ).	x3	18

Мини-ракеты

Тип	Урон	ББ	Точность	Описание	Цена	Редкость
Бронебойная	2d12	6		Бронебойная ракета, предназначенная для поражения техники и укреплений. Поражает цели в малом шаблоне (МШ).	x1	8
Фугасная	2d12	3		Разрывная ракета предназначенная для поражения живой силы противника. Поражает цели в среднем шаблоне (СШ).	x2	12
Зажигательная	2d10	6		Ракета с зажигательной головной частью. Поражает цели в малом шаблоне (СШ).	X3	12

40мм гранаты

Тип	Урон	ББ	Описание	Цена	Редкость
Фугасная	3d6	2	Стандартная 40мм граната.	x1	8
Плазменная	3d10	5	Обладает большим уроном, но сниженным радиусом поражения. Поражает цели в малом шаблоне (МШ). Тяжелый.	x3	15
Зажигательная	2d10	6	Взрываясь разбрызгивает вокруг себя горючую смесь. Поджигает окружающее пространство и врагов.	x2	12
ЭМИ	2d4	игнор	При детонации создает мощное энергетическое поле. Урон против роботов 3d10.	x3	18
Светошумовая	3d6	игнор	Не летальная граната. При успехе - противник "в шоке". При подъеме - противник ослеплен на 2 хода + 1 ход за следующие подъемы.	x1	9

20мм гранаты

Тип	Урон	ББ	Описание	Цена	Редкость
Фугасная	3d6	2	Стандартная 20мм граната.	x1	8
Плазменная	3d8	5	Обладает большим уроном, но сниженным радиусом поражения. Поражает цели в малом шаблоне (МШ). Тяжелый.	x3	15
Особо-мощные	3d6	2	Выстрел, с усиленной поражающей частью. Поражает цели в среднем шаблоне (СШ).	x2	12
ЭМИ	2d4	игнор	При детонации создает мощное энергетическое поле Урон против роботов 3d10.	x3	18
Отсроченный взрыв	3d6	2	Граната настроена на детонацию через 5 секунды после выстрела, а не при ударе. При должном мастерстве, это позволяет стрелять гранатой рикошетом и за укрытия, лишая врага возможности использовать местность.	x2	12

Огнеметные смеси

Тип	Урон	ББ	Описание	Цена	Редкость
Бензин		6	Смесь из очищенного бензинового топлива, подготовленная для использования в огнемете.	x1	8
Самодельная		6	Дешевая смесь, сделанная из легкодоступных горючих жидкостей, в качестве загустителя использован кукурузный сироп, крахмал, мука или нечто подобное. При использовании, необходимо проверить стойкость оружия, при провале оружие перестает работать до проведения ТО.	1/2	8
Напалм		6	Стандартная смесь с добавлением специальных загустителей, что позволяет выбрасывать топливо на значительно большее расстояние. Дистанция x2.	x2	12
Термитная	+1d10	6	Огнеметная смесь с добавлением металлического порошка. Значительно увеличивает температуру горения. Рецептура смеси не позволяет дополнительно её загустить.	x3	15
Супернапалм		6	Добавление полистирола и бензола, сделало смесь настолько густой и липкой, что она прилипает даже к стенам. Дистанция x2. Воспламенение - цель загорается, если на кубике выпало 4 или выше.	x3	15
Пирогель	+1d10	6	Огнеметная смесь с добавлением магния. Температура горения этой смеси чрезвычайно высока, образуемые при горении шлаки способны прожигать даже металл. Рецептура смеси не позволяет дополнительно её загустить. Тяжелый.	x4	18

Модификации оружия (опциональное правило)

Всякое оружие может быть улучшено либо установкой дополнительных приспособлений, либо переделкой его механизма. Мастеру и игрокам следует руководствоваться здравым смыслом, решая какие улучшения и в каком количестве допустимы для конкретного оружие.
Только мастер вправе решать, какие из данных модификаций возможны в вашей компании.

Модификации ствола

Название	Описание	Эффект	Штраф	Цена	Редкость
Пламегаситель	Убирает вспышку и излишний шум выстрела у короткоствольного и мощного оружия.	Необходимо пройти проверку внимания для обнаружение стрелка ночью		600 - пистолет 1500 - винтовка 2000 - пулемет	12
Компенсатор отдачи	Снижает отдачу оружия. Демаскирует стрелка. Делает звук выстрела громче, а вспышку – ярче.	Уменьшает штраф от автоматического огня на 1	+2 на обнаружение при стрельбе (+4 ночью) При стрельбе очередью в темноте, брось "Выносливость -2". При провале - персонаж ослеплен на два хода.	500 - ПП 1200 - винтовка 1700 - пулемет	12
Глушитель	Делает звук выстрела тише. Глушители для пистолетов и ПП, штурмовых и снайперских винтовок - не взаимозаменяемы.	Необходимо пройти проверку внимания для обнаружение стрелка (-2 ночью)	+1 к размеру оружия -1 к урону, если глушитель винтовочный	1000 - пистолет 3000 - винтовка	12 15
Получок	Позволяет дроби лететь кучнее.	Увеличивает дистанцию стрельбы дробовика на 25%. Можно стрелять любым снарядом.	Не выдержит стрельбу очередью.	1000	8
Полный чок	Убирает рассеивание и падение мощности.	Увеличивает дистанцию стрельбы дробью, картечью итд на 50%.	Нельзя стрелять пулей и аналогичным боеприпасом. Не выдержит стрельбу очередью.	800	8
Нарезной чок	Увеличивает точную дальность пули за счет гироскопического эффекта.	Увеличивает дальность на 50%.	Не стреляет дробью.	800	8

Прицельные приспособления

Название	Описание	Эффект	Штраф	Цена	Редкость
Оптический прицел (x2/x7/x10)	Прицел x2 может быть установлен на что угодно. x7 - стандартный армейский, винтовочный прицел. x10 исключительно снайперский прицел.	+1/+2/+4 бонус к проверке стрельбы на средней и дальней дистанции	Дает бонус, только если стрелок не двигался в этот раунд.	1000 3000 5000	12 15 18
ПНВ	Собирает и усиливает свет. Не работает в полной темноте.	Уменьшает на 1 штраф за темноту (не работает в абсолютной темноте)	Дает бонус, только если стрелок не двигался в этот раунд.	1500	15
ПНВ II	Улавливает инфракрасное излучение. Может улавливать вспышки света, не видимые обычным глазом. Не работают в полной темноте.	Уменьшает на 2 штраф за темноту (не работает в абсолютной темноте)	Дает бонус, только если стрелок не двигался в этот раунд.	2500	18
Термальный прицел	Отображает жар в виде ярких пятен. Способен видеть сквозь стены, дым итд. Осадки сильно осложняют работу такого прибора.	Уменьшает на 4 штраф за темноту, штраф от заграждений на 1. В случае осадков (дождь, пылевая буря) на 2 и 0 соответственно.	Дает бонус, только если стрелок не двигался в этот раунд.	5000	20
Коллиматорный прицел	Единственная линза на специальном основании. Создает прицельную точку в поле зрения стрелка.	+1 к проверке стрельбы на ближней дистанции. Позволяет целиться, если цель движется не быстрее 10 метров за ход.	Не работает ночью. Чувствителен к погоде.	3000	12
Голографический прицел	Прицел закрытого типа. Тритиевый элемент питания, автоматически создает подсветку ночью, позволяя использовать прицел при любом освещении.	+1 к проверке стрельбы на ближней дистанции. Позволяет целиться, если цель движется не быстрее 12 метров за ход.		5000	15
Комбинированный прицел	Новейший военный прицел. Комбинация голографического прицела и ЛЦУ. Лазер дает четко видимую (только через прицел) точку на дистанции 70 м днем и 150 м ночью.	+2 к проверке стрельбы на ближней дистанции. Позволяет целиться, если цель движется не быстрее 20 метров за ход. Можно целиться из неудобного положения. Снижает бонус вражеского укрытия на 1.	Крайне уязвим к ЭМИ.	8000	20
Магнификатор	Работает как прицел, в паре с коллиматором, позволяя стрелять на дальние дистанции, а потом складывать его, чтобы он не мешал коллиматору. Работает только с: коллиматорным, голографическим прицелом.	Распространяет бонус от голографического прицела на среднюю или дальнюю дистанцию.	Дает бонус, только если стрелок не двигался в этот раунд.	3000	15
ЛЦУ (красный; зеленый; специальный)	Дает хорошо видимую световую точку на цели. Точку видно на расстоянии 40/70 м днем и на 100/150м ночью. Существуют специальные ЛЦУ в которых точку можно видеть только через специальные очки или через ПНВ.	+1 к проверке стрельбы на дистанции прицела. Позволяет целиться, если цель движется не быстрее 18 метров за ход. Можно целиться из неудобного положения. Снижает бонус вражеского укрытия на 1.	Чувствителен к погоде. Чувствителен к ЭМИ. Чувствителен к сильной отдаче.	3000 - красный 5000 - зеленый 7000 - специальный	15 18 18

Дополнительные приспособления

Название	Описание	Эффект	Штраф	Цена	Редкость
Сошки	Сошки дают необходимый стрелку упор, облегчая ведение автоматического огня или неудобство вызванное тяжестью оружия.	Убирает штраф за нехватку силы. Снижает штраф за автоматический огонь на 1. +1 при прицеливании.	Делают невозможным установку тактической рукояти. Работают только из лежа, либо при наличии упора.	1000	12
Рукоять + сошки	Комбинация тактической рукояти и сошек. При всех достоинствах, делает оружие довольно громоздким.	Убирает штраф за нехватку силы. Снижает штраф за автоматический огонь на 1. +1 при прицеливании.	Вес +1	2500	18
Тактическая рукоять	Тактическая рукоять, обеспечивающая более удобный хват оружия и облегчающая его использование.	Снижает штраф за нехватку силы на 1. Снижает штраф за автоматический огонь на 1.	Делают невозможным установку сошек. Не работает в позиции лежа.	1200	15
Складной/раздвижной приклад	Позволяет уменьшить размер оружия и сделать его более легким. Со сложенным прикладом, оружие легче носить и прятать, но стрелять в таком состоянии не очень удобно.	Снижает размер оружия на 1 в сложенном состоянии.	При стрельбе со сложенным прикладом -2 кубик на стрельбу.	500	12

Модификация стрелкового оружия

Название	Описание	Эффект	Штраф	Цена	Редкость
Увеличенная обойма	Модифицированный вариант магазина вмещающий больше патронов.	+50%/100%/200% к обойме	+0/1/2 к весу оружия	10%/25%/50% цены оружия	12
Износостойкие детали	Детали из более крепкого сплава со специальным напылением. Значительно повышают надежность оружия.	Повышает надежность оружия на одну ступень.		50% цены оружия	15
Укороченный ствол	Укороченный ствол для уменьшения габаритов оружия.	Снижает размер оружия на 1.	Уменьшает дальность оружия, по дальности ствола.	30% цены оружия	8
Удлинить ствол	Удлиненная модель ствола, позволяет значительно увеличить дальность оружия.	Увеличивает дальность оружия , по дальности ствола.	Увеличивает размер оружия по дальности ствола.	50% цены оружия	15
Переделка под другой калибр	Переделка оружия под другой калибр может быть обоснована целым рядом причин. Обычно это свойства боеприпаса или его доступность.		Уменьшает сстойкость оружия на 1 ступень.	100% цены оружия	15
Переделка затвора и ресивера	Позволяет добавить полуавтоматическому оружию автоматический режим огня. Оружие не рассчитанное на такое может часто клинить и ломаться.	Добавляет 3В.	Снижает стойкость на 1 ступень.	50% цены оружия	12

Набор облегченных деталей	Набор облегченных деталей, цевья, коробки и приклада из более легких сплавов, пластика и полиамида.	-30% веса, как минимум -1		50% цены оружия	12
Переделка затвора и курковой системы	Переделанная курковая система позволяет отрегулировать темп стрельбы оружия.	Увеличивает скорострельность на 1.	Снижает надежность на 1 ступень.	50% цены оружия	12
		Увеличивает надежность на 1 ступень.	Снижает скорострельность на 1.	50% цены оружия	12
Клипсы для магазинов	Клипсы сцепляют магазины вместе, облегчая их замену. Не работает с магазинами емкостью выше стандартной и пулеметами.	Позволяет заменить магазин как свободное действие.	Увеличивает вес на 1.	25% цены оружия	12
Эргономичная рукоять/приклад	Рукоятка, приклад и цевьё (в зависимости от типа оружия) сделанные, специально по мерке владельца.	Дает +1 при прицеливании в руках владельца.	Дает -2 к проверке стрельбы не в руках владельца.	30% цены оружия	15

Модификация энергетического оружия

Название	Описание	Эффект	Штраф	Цена	Редкость
Увеличенный приемник для батарей	Увеличенный приемник, позволяет заряжать вторую батарею, в два раза увеличивая количество доступных выстрелом. В него по прежнему можно заряжать одну батарею.	+100% к обойме	+1 к весу	20% цены оружия	12
Лучеделитель	Специальная призма для лазерного оружия. Уменьшает мощность луча, но увеличивает площадь поражения.	+2 к урону оружия	-2 к ББ	70% цены оружия	12
Фокусирующая линза; Ионизатор	Абсолютно разные по принципу действия, устройства имеют одинаковое назначение. Увеличение бронебойности оружия.	+1 к ББ оружия		30% цены оружия	12
Рециклинг заряда	Специальная система, сокращающая расход энергии, за счет её более удачного распределения и сглаживания избыточного напряжения.	Емкость магазина +25% с округлением вверх	+1 к весу	50% цены оружия	15
Магнитный ускоритель	Увеличивает скорость полета плазменного заряда, делая его более стабильным и позволяя пролететь дальше, до испарения.	Увеличивает дальность плазменного оружия на 50% с округлением вверх		75% цены оружия	18
Суперконденсаторы	Конденсаторы повышенной емкости. Позволяют значительно повысить мощность выстрела оружия.	+2 к повреждениям оружия	Увеличивает свойство "Заряд" в 2 раза	100% цены оружия	18
Высокоскоростные электроды	Электроды способные выдерживать частые, пиковые нагрузки. Увеличивают скорострельность оружия.	Добавляет 3В и увеличивает скорострельность на 1	Понижает надежность на 1 ступень	100% цены оружия	15

Броня

Как и оружие, броня может обладать рядом характерных свойств.

- **Броня X/X** – первое число – защита от атак холодным оружием. Второе число, защита от огнестрельного оружия. Если число только одно – оно является общим, для всех типов атак.
- **Штраф** – вес брони и её эргономика накладывают ограничения на её носителя. Нательная броня дает штраф на все действия не связанные со стрельбой, дракой или мелкой работой пальцами. Этот штраф не суммируется со штрафом от веса, используется тот, что больше. Шлемы дают штраф на все броски связанные с восприятием.
- **Жилет** – прикрывает только торс.
- **Костюм** – прикрывает торс и конечности.
- **Скафандр** – прикрывает всё тело. Герметичен при наличии соответствующего шлема.
- **Отмена ББ X** – отменяет бронебойность вплоть до указанного уровня. Никак не влияет на более высокую бронебойность.
- **ПНВ X** – снижает штраф от плохого освещения на X.
- **Рация** – позволяет общаться по рации в качестве свободного действия.
- **Противогаз** – отменяет все штрафы и урон связанный с газом. +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения.
- **Рад.Защита X** – комплекс мер, призванных уменьшить влияние радиации на носителя брони. +X к проверкам Выносливости против радиационного заражения.

Самодельная броня

Броня сделанная при минимуме инструментов, из подручных материалов. Сюда входят все виды брони из мусорных частей или необработанной кожи.

Название	Броня	Вес	Описание	Особые свойства	Цена	Редкость
Прочная одежда	1	2	Спортивное снаряжение, кожанки байкеров, пыльники и довоенные охотничьи жилеты. Всё это многообразие вписывается в эту категорию.	Жилет		8
Кожаная броня	2	3	Крепкая кожаная куртка или что-то подобное. Рейдеры часто собирают подобное из всякого мусора.	Жилет	200	8
Укрепленная кожа	2	6	Многослойная кожа, с металлическими вставками. Из такого материала часто делают пыльники прикрывающие всё тело.	Костюм	500	8
Кираса	4	10	Грубая кираса из металлических пластин.	Жилет Отмена ББ 1	700	8
Доспех	5	20	Грубая металлическая броня, подбитая многослойной кожей. Рейдеры часто украшают подобные доспехи множеством цепей, шипов или костей.	Костюм Отмена ББ 1	1000	15

Кустарная броня

Броня сделанная ремесленником, отличается от мастера к мастеру. Обычно, это некие аналоги доспехов или довоенных бронежилетов.

Название	Броня	Вес	Описание	Особые свойства	Цена	Редкость
Легкая броня	3	3	Многослойная, прессованная кожа и минимум металлических элементов составляют очень практичную броню. Некоторые умельцы делают её в виде плаща или пыльника.	Жилет	1000	8
Средняя броня	4	4	Аккуратно сделанный жилет с использованием кожи и металла или довоенных бронирующих элементов.	Жилет	1500	8
Броне кираса	5	7	Полированная металлическая кираса из плотно подогнанных пластин.	Жилет Отмена ББ 1	2000	8
Броне костюм	5	12	Сборная солянка из уцелевших довоенных бронежилетов, дополненная самодельными элементами. Износившиеся части аккуратно заменены на кустарные, но качественные аналоги.	Костюм Отмена ББ 2	4000	15

Довоенная броня

Хорошо сохранившаяся, восстановленная или воссозданная на основе старых технологий довоенная броня.

Название	Броня	Вес	Описание	Особые свойства	Редкость	Цена
Легкий бронежилет	1/3	2	Легкий бронежилет, продавался гражданским и использовался органами правопорядка.	Жилет Отмена ББ 1	12	1500
Средний бронежилет	2/4	5	Усиленный жилет с множеством карманов.	Жилет Отмена ББ 1	12	2000
Броня рейнджеров НКР	4	10	Послевоенная разработка НКР. Полная броня из защитных полимеров. Обычно выдается только рейнджерам.	Костюм Отмена ББ 2	18	6000
Армейский бронежилет	4	6	Стандартная защита армейских подразделений. Прочная кираса из защитных полимеров.	Жилет Отмена ББ 2	15	6000
Усиленный армейский жилет	5	8	Стандартная армейская броня дополненная щитками для рук и ног. Все элементы укреплены керамитовыми вставками.	Костюм Отмена ББ 3 Рад.защита 1	15	8000
Штурмовой костюм (М-II)	8	10	Броня подразделений переднего края, рассчитанная на плотный огневой контакт с врагом.	Костюм Отмена ББ 4 Рад.защита 1	20	10 000
Броня спецназа полиции	4	7	Бронекостюм, на базе полицейского жилета, с дополнительной защитой тела и конечностей.	Костюм Отмена ББ 3	20	13 000

Хай-тек броня

Последние разработки сделанные перед войной. Либо, произведенная не многими, высокотехнологичными производствами после войны.

Название	Броня	Вес	Описание	Особые свойства	Редкость	Цена
Разведброня	3	5	"Поддоспешник", контактный костюм силовой брони, который сам по себе является бронежилетом.	Костюм Отмена ББ2	12	2000
Диверсионная броня	6	5	Специальный костюм диверсионных подразделений и армейского спецназа.	Костюм Отмена ББ 4	18	10 000
Броня "Тесла"	5	12	Керамитовая кираса с противолазерным покрытием и индукционными катушками тесла, рассеивающими ионизирующее излучение.	Жилет +5 брони и отмена ББ 5 против энергооружия	18	6000
Броня "Братства стали"	8	7	Модификация армейской брони, улучшенная в "Братстве стали".	Отмена ББ 4 Костюм Рад.защита 1	20	15 000
Восстановленная силовая броня	10	45	Силовая броня превращенная в обычные доспехи из-за демонтажа силовых приводов, части бронепластин и энергоустановки.	Отмена ББ 4 Рад.защита 2	20	10 000

Шлемы

Название	Броня	Вес	Описание	Особые свойства	Редкость	Цена
Лицевой щиток	1	1	Сварочная маска, либо иная импровизированная защита лица.		8	50
Самодельный шлем	2/1	1	Мотошлем, пожарная или строительная каска, либо иной аналог.		8	100
Стальной шлем	3	3	Самодельный стальной шлем. Напоминает рыцарский, с узкой смотровой щелью.		8	200
Стальная каска	3	2	Устаревшая военная каска. Большая часть была списана или отправлена на склады национальной гвардии.		8	500
Армейская каска	3	2	Стандартная армейская каска из полимеров. Дополнена лицевым щитком от мелких осколков.	Отмена ББ1	12	800
Армейская каска МК2	3	3	Доработанная версия обычной армейской каски. Дополнена ПНВ визором.	Отмена ББ1 ПНВ 1	15	1800
Штурмовой шлем	4	3	Армейский шлем для штурмовых операций. Лицевой щиток способен защитить от пуль и осколков.	Отмена ББ1	15	2000
Шлем армейского спецназа	3	2	Шлем спецподразделений. Отличается от обычной каски улучшенной эргономикой, усиленным ПНВ и наличием рации.	Отмена ББ 1 Рация ПНВ 2	18	3000
Шлем полицейской брони	3	3	Шлем снабженный противогазом и прибором ночного видения	Противогаз ПНВ 1	18	2500
Шлем спецназа полиции	3	3	Укрепленный полицейский шлем, с усиленным ПНВ	Отмена ББ 1 Противогаз ПНВ 2	18	3000
Шлем «Братства стали»	5	3	Разработка «Братства стали». Переработанная и усиленная версия штурмового шлема, дополненная мощным ПНВ и рацией. Лицо солдата прикрывает щиток из пулестойкого стекла.	Отмена ББ2 Рация ПНВ 2	20	4000

Силовая броня

Силовая броня – не просто броня, это нечто большее. Из-за большого количества новых возможностей, ей выделен отдельный раздел.

Как и обычная броня, она может быть модифицирована. В зависимости от типа брони, может быть установлено разное количество модификаций. Это обсуловлено конструкционными ограничениями системы в целом.

Вес работоспособной силовой брони, не ощущается оператором, по скольку, всю нагрузку принимают на себя сервоприводы. Не обученный оператор, не может правильно взаимодействовать с приводами и по сути носит броню самостоятельно, как обычные доспехи.

В случае отключения энергии, даже если оператор способен выдержать распределенный вес брони, отключенные сервоприводы не дают ему пошевелиться.

Любая силовая броня обладает следующими качествами:

- +2 к проверке Выносливости против радиационного заражения.
- Увеличивает силу на 1 ступень.
- Закрывает все тело.
- Отмена ББ 4
- Урон от падения увеличивается на 1d6+1 за каждые 10 метров высоты, вместо 3.
- В любую силовую броню встроен в фонарик и счетчик Гейгера.
- Действия, требующие мелкой моторики рук, получают штраф -2.
- Персонаж получает штраф к Скрытности -4.
- Вес одетой силовой брони не добавляется к общему весу снаряжения, пока у брони есть энергия.
- Если персонажа не обучали ношению силовой брони, вес брони добавляется к общему весу снаряжения как обычно.

Большая часть силовой брони была оборудована ядерным микрореактором ТХ-28, рассчитанным на несколько сотен лет эксплуатации. Если со времен войны прошло больше 200 лет, то вероятно он уже разрядился или близок к этому. Если это произошло, то силовую броню можно зарядить и используя микрореактор. Полностью заряженного микрореактора, хватает на неделю активного использования силовой брони.

Тип	Броня	Вес	Модификации	Особые свойства	Редкость	Цена
Кустарная	9	45	0	Понижает Ловкость на 1 ступень	20	15 000
Т-45d	10	45	1	Понижает Ловкость на 1 ступень. Шлем – прожектор, противогаз, рация.	Нельзя купить	20 000
Т-51b	11	50	2	Позволяет использовать лишь 1 паек воды, раз в неделю. Шлем – прожектор, рация, система дыхания	Нельзя купить	25 000
Т-60	12	60	3	Позволяет использовать лишь 1 паек воды, раз в неделю. Шлем – прожектор, рация, система дыхания, ПНВ 2.	Нельзя купить	30 000
Х-01	14	45	5	Позволяет использовать лишь 1 паек воды, раз в неделю. Увеличивает силу на 2 ступени вместо 1. Шлем – прожектор, рация, система дыхания, ПНВ 4.	Нельзя купить	40 000

Виды силовой брони

Кустарная силовая броня

Это силовая броня, восстановленная после серьезных повреждений. Из-за отсутствия необходимого оборудования, ресурсов или знаний инженера, данная броня потеряла свою былую прочность, но все еще остается грозным орудием. Такую броню могут иметь лидеры сильных рейдерских банд или шерифы крупных городов.

T-45D

Один из первых прототипов силовой брони. Самые старые модели работали от энергетических батарей, но более поздние были переведены на ядерные микрореакторы. Данная модель отличается крайне неудачным расположением сервоприводов, сковывающих движения бойца.

Шлем брони оборудован прожектором, противогазом и рацией.

T-51B

Доработанная и улучшенная, эта модель учла все ошибки T-45d и стала полноценным, серийным образцом. Кроме усиленной брони и специального защитного кожуха для внутренних систем, броня также получила систему рециркуляции воды. Обычно, при поступлении в часть, на броню устанавливались дополнительные модификации, соответствующие текущим потребностям подразделения.

Кроме прожектора и рации, в шлеме есть, системой рециркуляции воздуха и запас кислорода на 10 минут.

T-60B

Одна из последних моделей силовой брони. Она также обзавелась системой рециркуляции воды и воздуха, при этом сохранив серьезный потенциал для дальнейших модификаций.

Кроме стандартных систем, в шлем установлена система ПНВ снижающая штраф за плохую освещенность на 2.

X-01

Возможно, эта броня разрабатывалась ещё до войны, а Анклав только завершил эти разработки. Это самая совершенная модель силовой брони, в качестве основного материала используются легкие сплавы с высокой температурой плавления, с керамическими вставками в самых уязвимых местах. Вместо гидравлической системы, данная броня использует сервомоторы, что значительно увеличивает силу, по сравнению с обычной силовой броней. Кроме того, это позволяет оператору двигаться, даже при отключении силовой установки.

Кроме стандартных систем, в шлем установлен тепловизор, что позволяет легко замечать живые объекты и убирает штрафы за плохое освещение. По этой причине данная модель не комплектовалась фонарем.

Модификация силовой брони

Модификация силовой брони, отличается от обычной модификации.

На каждую модель брони, можно установить определенное количество модификаций, что зависит от доступного места и энергоресурса реактора. Количество доступного места отображается в столбце «Модификации». Для изготовления модификаций, можно использовать только «очень редкие» материалы. Каждая модификация может быть установлена только 1 раз.

Персонаж должен располагать хорошим оборудованием и отличными показателями «Ремонта» и «Науки». Конкретные требования остаются на откуп мастеру.

Виды модификаций:

- **Силовой привод +1: д**ополнительно увеличивает силу на 1 ступень. Нельзя установить на Х-01
- **Бронепанели +1: д**ополнительно увеличивают броню. Устанавливаются без ограничений, пока хватает места.
- **Автодок : д**ает +2 к выходу из шока. Имеет «Медицина» d8, может стабилизировать состояние персонажа, если тот «При смерти».
- **Стесл-бой:** дает +2 к скрытности, делает персонажа невидимым. 1 час работы, сокращает срок службы батареи в 2 раза.
- **Улучшенные сенсоры:** дает +2 к проверкам «Внимания». Персонаж получает аналог бинокля х10.
- **Улучшенная энергосистема:** одного микрореактора хватает на месяц использования брони.
- **Реактивный ранец:** персонаж может прыгнуть на 2d6 клеток по горизонтали или на 1d6 по вертикали.
- **Усиленный каркас:** персонаж может без штрафов нести Сила*8 кг нагрузки, с учетом бонуса полученного от сервоприводов брони.
- **Форсированные сервоприводы:** шаг увеличивается на 2, кость бега повышается на 1 ступень.
- **Инжектор препаратов:** использование препаратов считается свободным действием.
- **Система наведения:** уменьшает на 1 штрафы за укрытие, за освещение и дальность.
- **Система «Тесла»:** +4 к броне, против энергооружия.
- **Прибор ночного видения:** уменьшает штраф за плохое освещение на 2.
- **Тепловизор:** делает живые (горячие) цели хорошо заметными, даже сквозь небольшие препятствия. Убирает все штрафы за плохое освещение.
- **Система дыхания:** дает +2 к Выносливости на сопротивление радиации. Добавляет аварийный запас кислорода на 10 минут.

Тип	Вес	Занимает места	Описание
Силовой привод	10	2	Увеличивает силу на 1 шаг.
Бронепанели	10	2	+1 к броне.
Автодок	4	1	+2 к выходу из шока. Медицина d8, на стабилизацию состояния, если «При смерти».
Стелс-бой	1	1	+2 к Скрытности. Делает невидимым. Каждый час работы, в 2 раза сокращает срок службы батареи.
Улучшенные сенсоры	1	1	+2 к Вниманию.
Улучшенная энергосистема	5	2	Позволяет работать на 1 батарее – месяц.
Реактивный ранец	5	1	Прыжок 2d6 по горизонтали или 1d6 по вертикали.
Усиленный каркас	10	1	Персонаж может нести Сила*8 кг, бонусы от силовой брони учитываются.
Форсированные сервоприводы	5	1	Увеличивает Шаг на 2, а кубик бега на 1 шаг.
Инжектор препаратов	1	1	Использование препаратов – свободное действие.
Система наведения	4	2	Уменьшает на 1 штрафы за укрытие, освещенность и дальность.
Система «Тесла»	10	3	+4 к броне против энергооружия.
ПНВ	2	1	Снижает штраф за плохое освещение на 2.
Тепловизор	2	2	Убирает штраф за плохое освещение. Все живые цели хорошо заметны, даже через не слишком толстые преграды.
Система дыхания	10	2	+2 к проверке Выносливости на радиацию. Дает аварийный запас кислорода на 10 минут.

Наркотики и препараты
Медицинские препараты

Название	Эффект	Время	Побочное действие	Описание	Цена	Редкость
Стимулятор	Избавляет от 1 раны, не работает если цель находится при смерти или применяла стимулятор в последние 10 минут.	Мгновенно	**НЕТ**	Медицинский препарат разработанный в конце войны. Вызывает мгновенную регенерацию тканей.	250	12
Суперстимулятор	Избавляет от 2 ран, не работает если цель находится при смерти или применяла стимулятор в последние 10 минут.	Мгновенно	В конце сцены требуется проверка Выносливости. Провал – наносит 1 рану.	Мощный вариант стимулятора. Не рекомендован людям со слабым здоровьем.	1000	15
Ультрастимулятор	Избавляет от 3 ран, не работает если цель находится при смерти или применяла стимулятор в последние 10 минут.	Мгновенно	В конце сцены требуется проверка Выносливости Провал – наносит 2 раны. Успех – 1 рану.	Военный препарат. Предназначен для солдат в критическом состоянии.	1800	18
Реаниматор	Избавляет от 3 ран. Снижает штрафы за ранения и усталость на 2. +2 ко всем проверкам Ловкости и Силы, и навыкам на их основе.	Мгновенно до конца сцены	В конце сцены требуется проверка Выносливости Провал – наносит 2 раны. Успех – 1 рану. -2 ко всем проверкам Ловкости и Силы, и навыкам на их основе. На 8 часов, в конце сцены.	Военный препарат. Способен реанимировать человека умершего не более 5 минут назад. Обладает сильным побочным действием.	3000	18
Целебный порошок	Избавляет от 1 раны. Не работает на цель, которая находится при смерти	Мгновенно	+1 уровень усталости "Сон" через час после приема	Смесь из пустынных корней и трав. Быстро склеивает рану и останавливает кровотечение.	50	8
Биттер	Излечивает 2 раны	В течении восьми часов	**НЕТ**	Горькая настойка из корней и трав. Активизирует естественные регенеративные силы организма.	100	8
Гидра	Позволяет проходить проверку естественного исцеления раз в сутки. При подъеме позволяет исцелить одну травму.	Трое суток	Дает -2 ко всем проверкам против яда и радиации на время действия.	Ускоряет все обменные процессы в организме. Ускоренный метаболизм крайне уязвим к яду и радиации.	100	12
Дурманата	Излечивает 3 раны	В течении суток	Вводит в состояние комы на 24 часа после приема.	Смесь особых кореньев и трав. Погружает человека в состояние комы, бросая все силы организма на исцеление ран.	150	15

Довоенные наркотики и препараты

Название	Эффект	Время	Побочное действие	Штраф	Описание	Цена	Редкость
Антирадин	-1 уровень радиации	В течении 1 часа	**НЕТ**	0	Капельница, с оранжевым, слегка светящимся раствором. Связывает радиоактивные частицы и выводит их из организма.	500	12
Баффаут	Сила +2 шага (+2 к броску всех навыков на её основе) Выносливость +1 шаг (+1 к броску всех навыков на её основе)	мгновенно на 6 часов	-2 на все броски Силы и Выносливости и навыки на их основе. На 4 часа, после действия препарата.	1	Баночка зеленоватых таблеток. Высокоэффективные стероиды. Увеличивают физическую силу и здоровье.	200	8
Ментаты	Смекалка +2 шага (+2 к броску всех навыков на её основе) +1 к харизме	мгновенно на 24 часа	-2 на все броски Смекалки и навыки на её основе На 8 часов, после действия препарата.	0	Упаковка красных пилюль. Улучшают функции мозга, связанные с памятью, а также ускоряют некоторые умственные процессы.	300	8
Противоядие - сыворотка	+2 к проверке излечения от яда. Проверку можно пройти заново.	Мгновенно	**НЕТ**	**НЕТ**	Шприц с антитоксичной сывороткой. Связывает токсины и выводит яд из организма.	500	12
Рад-Х	Проверка выносливости при тестах на радиоактивное заражение +2.	Мгновенно на 24 часа	**НЕТ**	**НЕТ**	Упаковка красно-желтых капсул. Препарат увеличивающий естественное сопротивление организма радиации.	300	8
Мед-Х	Снижает штраф от ран на 1.	мгновенно на 1 сцену	**НЕТ**	0	Препарат на основе морфина, снижает болевую чувствительность, вызывает расслабляющий эффект.	100	8
Охотник	Снижает штраф от темноты на 1.	На 1 час	**НЕТ**	**НЕТ**	Военная сыворотка. При закапывании в глаза позволяет лучше видеть в темноте.	100	12
Энергетик	Снижает штраф от усталости на 1.	На 8 часов	+1 уровень усталости "Сон" после окончания действия	**0**	Довоенный фармакологический энергетик. Вызывает длительный прилив сил.	120	12
Психо	Стойкость +2 Проверка выхода из шока +1 Смекалка -2 (-2 к броску всех навыков на её основе)	Мгновенно на 4 часа	-2 на повышенные характеристики и Смекалку. На 8 часов, после действия препарата.	1	Увеличивает боевой потенциал солдата, превращая его в машину убийства.	300	12
Слешер	Стойкость +2 Проверка выхода из шока +2 Снижает штраф от ран на 2. Смекалка -2	мгновенно на 1 час	-2 на повышенные характеристики и Смекалку. На 8 часов, после действия препарата.	1	Доработанная и усиленная формула Психо. Необходим бросок Характера -2, чтобы делать что-то не связанное с убийством.	600	15

Окончательная длительность эффектов веществ определяется ведущим.

Послевоенные наркотики и препараты

Название	Эффект	Время	Побочное действие	Штраф	Описание	Цена	Редкость
Винт	Снижает штраф за несколько действий на 2.	Мгновенно на одну сцену (5 минут)	Наступает через 1-2 часа. На 2 часа. -1 ко всем проверкам Ловкости и Смекалки, и навыкам на их основе	2	Коммерческий наркотик напоминающий амфетамин. Появился после войны. Вызывает сильную зависимость.	25	8
Ракета	Снижает штраф за несколько действий на 2. Игрок тянет две дополнительные карты инициативы.	Мгновенно на 10 ходов (1 минута)	Наступает через 1-2 часа. На 4 часа. -1 ко всем проверкам Ловкости и Смекалки, и навыкам на их основе	2	Улучшенная и доработанная версия "Винта". Обладает более мощным но скоротечным действием.	35	8
Ультравинт	Снижает штраф за несколько действий на 3. Игрок тянет две дополнительные карты инициативы. Штраф за быструю атаку снижен на 2.	Мгновенно на 5 ходов	Наступает через пол часа. На 8 часов. -2 ко всем проверкам Ловкости и Смекалки, и навыкам на их основе	2	Более сильная и концентрированная версия винта. Обладает крайне коротким, взрывным действием.	50	12
Турбо	Нет штрафа за "Быструю атаку". Игрок тянет три дополнительные карты инициативы.	На 1 ход	В конце сцены. На 8 часов. -4 ко всем проверкам Ловкости и Смекалки, и навыкам на их основе	2	Химический концентрат винта, с перестроенной формулой. Вызывает изменение восприятия времени и взрывную стимуляцию нервной системы.	75	15
Рикошет	Уменьшает штраф за несколько действий с -2 до -1.	Одна сцена	Нет	0	Система капельниц напоминающая психо. Препарат стимулирует работу нервной системы	40	12
Атомный коктейль	Снижает штраф от усталости "Сон" на 2	На 12 часов	Если не принять новую порцию, вводит персонажа в сон на 2Д10 часов.	0	Смесь химических стимуляторов. Сильно истощает нервную систему.	100	12

Окончательная длительность эффектов веществ определяется ведущим.

Дикарские наркотики

Название	Эффект	Время	Побочное действие	Штраф	Описание	Цена	Редкость
Боевое варево	+1 шаг к: Силе Ловкости Выносливости +1 к навыкам на их основе	На 5 часов	-1 шаг к: Силе Ловкости Выносливости -1 к навыкам на их основе На 5 часов, после окончания действия препарата.	0	Дикарская смесь из кореньев и грибов. Обычно применяется войнами, реже - охотниками.	50	15
Ритуальное зелье	Стойкость +2 Проверка выхода из шока +2 +2 ко всем проверкам урона в рукопашную	На 1 час	По окончании действия наносит 1 рану. Добавляет 1 уровень усталости "Сон"	0	Сочетание особых ритуалов и трав, позволяет некоторым дикарям входить в подобие боевого транса. Необходим бросок Характера – чтобы сделать что-то не связанное с убийством.	50	18
Самодельное противоядие	Позволяет заново пройти проверку излечения от яда	Мгновенно	**НЕТ**	**НЕТ**	Противоядие из молока брамина с кусочками радскорпиона.	50	8
Жгучий Антитоксин	Позволяет заново пройти проверку излечения от яда с +2 -1 уровень радиации	От яда – мгновенно. От радиации – в течении часа.	Каждый прием добавляет 1 уровень усталости "Жажда"	**НЕТ**	Смесь жгучих трав и кореньев, связывает токсины и радионуклиды, вызывая сильную рвоту и диарею.	75	15
«Пустошный кофе»	Дает +2 к проверке усталости "Сон"	На 1 час	**НЕТ**	**НЕТ**	Отвар пустынных трав, по вкусу и действию отдаленно напоминающий кофе.	10	12

Окончательная длительность эффектов веществ определяется ведущим.

Яды

Яды обычно используют племена дикарей, так как именно их шаманы и травники разбираются в пустынных растениях. Кроме того, они зачастую лишены доступа к огнестрельному оружию и вынуждены это компенсировать. Они редко продают яды и ещё реже делятся секретами их изготовления с чужаками.

В городах яды использую довольно редко, как в силу привычки так и потому, что ситуация обычно решается после пары выстрелов.

Название	Провал	Успех	Подъем	Штраф	Описание	Цена	Редкость
Мать-Тьма	Смерть через 2d6 раундов	1 ранение и истощение	1 ранение	-1	Комбинация некоторых трав, образует эту крайне токсичную субстанцию. Обычно её готовят дикарские шаманы для своих воинов.	100	18
Бесцветный яд	Смерть через 2d6 минут	1 ранение	Истощение	0	Сильный, но распространенный яд, часто применяемый дикарями.	50	8
Ядовитый поцелуй	Смерть через 2d6 часов	Истощение	Утомление	-1	Коварный яд, обладающий мощным, отсроченным действием.	100	12
Тёмный дурман	Обморок на 1d6 минут	Обморок на 1d6 раундов	Утомление	0	Эту смесь иногда используют охотники, преследуя крупную дичь.	100	12
Серебряное жало	Паралич на 2d6 часов	Паралич на 2d6 раундов	Утомление	-1	Редкий и опасный яд, вызывающий полный паралич конечностей.	150	18
Трясучка	Штраф -4 на все броски Силы и Ловкости (а также навыки на их основе)	Штраф -2 на все броски Силы и Ловкости (а также навыки на их основе)	Утомление	0	Вызывает спазмы мышц и тремор конечностей. Не опасен для здоровья, сам по себе.	150	12

Предметы снаряжение
Приборы и инструменты

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
Набор отмычек		Простейшие отмычки. Позволяют взламывать замки.	300	8
Набор взломщика	1	Большой набор отмычек и иных инструментов замочного мастера или профессионального взломщика. Дает +2 к взлому замков.	1000	15
Мультитул	1	Простой, универсальный инструмент. Лучше чем ничего, когда вам нужно что-то починить или собрать.	500	8
Супер ремонтный набор	5	Большой ящик с множеством самых разных инструментов. +2 к проверке ремонта.	1000	15
Электронная отмычка		Электронный прибор, возможно являющийся инструментом электрика. Позволяет взламывать электронные замки.	350	12
Первоклассная электронная отмычка	1	Профессиональный прибор для работ с электронными замками. Дает +2 к взлому электронных замков.	1200	18
Набор для чистки оружия	1	Шомполы, ёршики, немного ветоши и ружейного масла. Позволяет обслуживать и чистить оружие в полевых условиях.	150	8

Первая помощь и медицина

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
Аптечка первой помощи	1	Содержит стерильный материал для перевязки, набор антисептиков и минимум необходимых медицинских препаратов. Обычно хватает на 3 применения.	350	8
Аптечка военного фельдшера	2	Небольшая аптечка, содержащая основное медицинское оборудование: бинты, повязки, антисептический аэрозоль и многое другое. +1 к проверке «Медицины». Обычно хватает на 5 применений.	800	15
Докторская сумка	3	Содержит необходимые инструменты, материалы и препараты для лечения серьезных травм. Позволяет лечить увечья. Обычно хватает на 4 применения.	500	8
Сумка парамедика	4	В этой сумке содержатся инструменты и препараты, которые обычно используют парамедики на поле боя. Этот набор, специально разработан для обработки серьёзных ран и проведения срочных операций. +2 к проверке «Медицины». Позволяет лечить увечья. Обычно хватает на 6 применения.	1200	18
Дезинфектант для пищи	1	Чудо довоенных технологий. При ношении в одном контейнере с едой, очищает её от бактерий и радиации. +1 к проверкам «Выносливости» на радиационное заражение, при питании не очищенной пищей.	1000	18
Набор инструментов для операции	5	Набор всех необходимых хирургических инструментов для проведения самой сложной операции.	2000	18

Инструменты выживания

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
Веревка 15м	3	Крепкая веревка из волос брамина или растительного волокна.	25	8
Шнур 20м	1	Довоенный альпинистский шнур из полимеров.	100	12
Зажигалка		Бензиновая зажигалка. Способна работать почти на любом жидком топливе.	100	12
Огниво		Специальный инструмент помогающий добыть огонь.	15	8
Сумка	1	Сумка из волос брамина. Выдерживает до 20 кг. Убранные в сумку предметы снижают вес на 50%, но потребуют как минимум 2 хода на извлечение.	30	8
Рюкзак	2	Обычный военный рюкзак. Выдерживает до 50 кг. Убранные в рюкзак предметы снижают вес на 50%, но потребуют как минимум 2 хода на извлечение.	200	8
Рюкзак пустошного торговца	3	Дает штраф -1 на все броски «Ловкости» и навыки на её основе. Выдерживает до 80 кг. Убранные в рюкзак предметы снижают вес на 50%, но потребуют как минимум 2 хода на извлечение.	400	8
Одеяло	2	Теплое одеяло для холодных ночей в пустоши.	50	8
Спальный мешок	1	Довоенный спальный мешок.	200	12
Презерватив		Надежное средство защиты для ситуаций, когда вы особенно уязвимы.	10	8
Солнечные очки		Очки защищают от пыли и яркого солнца пустошей	20	8
Зеркальные очки		Крутые зеркальные очки. И отлично вам подходят. +1 ко всем проверкам общения, пока они на вас и это не выглядит глупо.	100	18
Сенсор движения	2	Определяет движение биологического материала на расстоянии нескольких метров, используя небольшой радар. +2 ко всем проверкам обнаружения, когда включен. Работает на энергетических батареях. Расходует 20 зарядов в час.	750	15
Stealth Boy 3001		Генерирует модулирующее поле, которое передаёт отражённый свет с одной стороны объекта на противоположную. Дает +2 ко всем проверкам скрытности, делает невидимым. Работает на энергетических батареях. Расходует 60 зарядов в час.	2000	18
Счетчик Гейгера	1	Позволяет измерять окружающий радиационный фон. Работает на энергетических батареях. Расходует 6 зарядов в час.	650	12
Фальшфейер		При активации дает яркий, красный свет в течении 5 минут. Горит даже под водой.	75	8
Фляга для воды	1	Вмещает 1л жидкости. Есть специальные петли, для крепления на ремне.	10	8
Большая фляга для воды	2	Вмещает 2л жидкости. Носится через плечо с зацепом за ремень.	50	8

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
ПНВ I	1	Простейший прибор ночного видения. Собирает и усиливает рассеянный свет. Не работает в полной темноте. Снижает штраф от темноты на 1. Работает на энергетических батареях. Расходует 5 зарядов в час.	3000	12
ПНВ II	1	Современный прибор ночного видения. Собирает и усиливает рассеянный свет. Не работает в полной темноте. Снижает штраф от темноты на 2. Работает на энергетических батареях. Расходует 6 зарядов в час.	7000	15
Тепловизор	1	Последняя модель ПНВ, работает в инфракрасном диапазоне спектра, мгновенно выявляя горячие цели (людей, работающие двигатели итд). Снижает штраф от темноты на 4. В густом дыму и во время бури снижает штраф только на 2. Работает на энергетических батареях. Расходует 10 зарядов в час.	12000	18
Пип-Бой (базовая комплектация)	2	Позволяет хранить различную информацию, такую как заметки и карты. Может дать +1 к проверкам Медицины для самодиагностики, а так же +1 к проверкам Выживания при навигации. Имеет встроенный компактный счётчик Гейгера, работающий на очень небольшой дистанции.	1000	15
Резиновые сапоги	1	Сапоги из толстой резины. Защищают от воздействия едких и агрессивных сред. Фермеры часто берут их, для уборки в загонах с браминами.	20	8
Противогаз	1	Современный военный противогаз. Способность к самоочищению, позволяет использовать его без регулярной замены фильтров. Отменяет все штрафы и урон связанный с газом. +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения.	300	12
Рация	2	Портативная армейская рация, способна поддерживать связь в радиусе примерно 10 км. До 50 км в прямой видимости, со специальной, стационарной антенной. Капризна в работе, а качество связи очень чувствительно к рельефу. Работает на энергетических батареях. Расходует 1 заряд в час.	400	12

Прочие вещи

Это краткий перечень того, что можно купить в магазинах или найти при исследовании руин. Ни одна вещь на пустоши не может считаться мусором, так или иначе применение находится всему.

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
Ядерная батарея	6	Источник энергии использовавшийся во многих бытовых и промышленных приборах. Военные не использовали его из-за большого веса и плохой приспособленности к пиковым нагрузкам.	500	15
Электрическая плитка (с элементом питания)	3	Портативная электрическая плитка, такие часто использовали в лабораториях и школах.	50	12
Электромотор на 40лс	10	Стандартный электромотор для многих моделей роботов.	250	12
Набор электронных деталей	1	Набор специфических деталей, используемых в высокотехнологичном оборудовании.	3000	18
Металлические детали и запчасти	4	Набор механических запчастей, применимых во множестве самых разных приборов и машин.	40	8
Мини-холодильник	10	Настоящая роскошь в этом опаленном солнцем мире.	400	15
Музыкальный магнитофон	5	Компактный катушечный магнитофон. Мало популярен из-за редкости сохранившихся катушек.	80	12
Фотоаппарат	2	Громоздкий, довоенный фотоаппарат. Большинство жителей пустоши относится к ним как к мусору или стильной безделушке.	30	12
Пленка для фотоаппарата		Пленка для фотоаппарата на 36 кадров. Как ни странно, на пустоши хватает людей, которые бы интересовались подобным предметом.	200	18
Хвост скорпиона	7	Хвосты скорпиона обычно используют для приготовления пищи или противоядия.	10	8
Кухонная посуда, кастрюля или сковорода	1	Довоенная кухонная посуда.	25	8
Лопата	2	Обычная лопата.	15	8
Плюшевый медведь		Милая детская игрушка. Родители иногда берут такие детям, а многие торговцы скупают их из-за наполнителя из синтетического волокна.	5	8
Кожаный ремень		Обычный ремень из кожи брамина.	10	8
Мыло		Довоенное мыло, с приятным, свежим запахом.	15	8
Портативная женская косметичка		Зеркальце, расческа, щипчики и минимальный набор косметики. Даже ядерный апокалипсис - не повод забывать о своей внешности. После применения, дает +1 ко всем броскам общения, кроме запугивания. Эффект длится 4 часа или до первой заварушки.	50	12
Блок сигарет		Блок из 10 сигаретных пачек. Цена сильно зависит от марки.	100/300	8/15
Пачка сигарет		Курение - дорогая привычка на пустошах, особенно учитывая то, что после войны никто не выращивает табак.	10	8
Пачка дорогих сигарет		Редкая и популярная марка сигарет.	30	15
Колода карт		Колода довоенных игральных карт. Крайне востребованный предмет, учитывая дефицит развлечений в пустоши.	60	8
Колода крапленых карт		Выглядят точь-в-точь как обычные карты, но имеют специальные пометки, чтобы определить масть и достоинство карты. Дают +2 к проверкам игры в карты.	250	18
Игральные кости		Пара обычных шестигранных костей. Многие караванщики питают пристрастие к этой простой азартной игре.	20	8

Название	Вес	Описание	Цена	Редкость
Шулерские кости		Свинцовые кости, на которых одни числа выпадают чаще других. Можно заработать дырку в голове, если кто-то поймет в чем дело. Дают +2 к проверкам игры в кости.	100	15
Слиток золота	1	Есть вещи, ценность которых не теряется со временем. Этот золотой слиток, одна из таких вещей.	1000	20
Серебро	1	Серебро, как и золото, востребовано на пустошах. Легион чеканит свои динарии из серебра. НКР хотела выпустить серебряный доллар.	500	20
Золотой кулон		Красивое ювелирное украшение. В пустоши мало ювелиров и подобные изделия ценятся довольно высоко.	400	18
Картина	5	Сохранившаяся довоенная картина. Обеспеченные горожане неплохо платят за подобную роскошь.	300	12
Ожерелье с брильянтами		Брильянты в этом ожерелье оценят как охотники за роскошью, так и те кто ищет новую фокусирующую линзу.	1000	18
Гитара аккустическая	1	Переживший войну музыкальный инструмент, хотя в пустоши иногда встречаются и новоделы.	50	12
Губная гармошка		Металлическая губная гармошка. Довольно популярный инструмент.	15	8
Часы		В пустошах время относительно, так что чаще всего, это просто стильный аксессуар.	50	8
Золотые часы		Золотой корпус этих часов, нагло кричит о том что у их владельца целя куча крышек.	700	15
Одежда	3	Джинсы, рубашка, простые кожаные ботинки или любой их аналог.	30	8
Дорогая одежда	3	Сохранившаяся довоенная одежда, вроде пиджаков, платьев или дорогих костюмов.	150	12
Бытовая химия (скипидар/стиральный порошок/чистящее средство/итд)	1	Оставшаяся после войны бытовая химия, с успехом используется в выделке шкур, окрашивании тканей и даже при создании взрывчатки и наркотиков.	20	8
Набор химикатов	X	Серьезный набор химикатов. Такие можно найти в больницах, аптеках, универсистетах или на различных предприятиях.	250	15
Супер-изолента	X	Будь в мире достаточно изоленты, возможно он не развалился бы на кусочки.	20	8
Чудо-клей		Склеит даже то, что казалось бы нельзя склеить.	20	8
Шкура койота/кротокрыса/толсторога/брамина	3	Кожи и шкуры - востребованный и ценный товар на пустоши.	15	8
Шкура гекко	1	Шкура серого (серебрянного) геккона. Распространеный и ходовой товар.	25	8
Шкура золтого гекко	1	Шкура более редкого и опасного золтого геккона.	120	12
Шкура зеленого гекко	1	Зеленых гекконов можно найти лишь в удаленных каньонах и пещерах. Не смотря на цену шкуры, мало кто ищет их специально.	200	15

Книги и журналы

Название	Описание	Цена	Редкость
Пушки и пули	Журнал об оружии, боеприпасах и методах ухода за ним.	400	15
Электроника Дина	Журнал об устройстве и принципах работы электроприборов.	200	12
Энциклопедия "Наука для всех"	Один из томов большой научной энциклопедии.	500	**15**
Книга первой помощи	Серия книг посвященных оказанию первой помощи.	300	12
Книга скаута	Книга скаутов, посвященная выживанию в дикой природе.	250	15
Травы и их применение в медицине	Книга описывающая различные травы и способы их применения при лечении болезней.	250	18
Эксплуатация силовой брони	Инструкция по эксплуатации, уходу и ремонту силовой брони.	50	20
Боевой устав рейнджеров США	Основные методы и тактика рейнджеров США. Большая их часть основана на скрытности и неожиданности действий рейнджеров.	500	18
В укрытие! Ложись!	Армейские инструкции, посвященные работе и обращению с различными типами взрывчатки.	300	18
Ловушки и уловки Мэддокса	Журнал, посвященный установке ловушек	300	12
Мотивационные секреты звезд	Серия книг посвященная тому, как добиваться успеха в общении с людьми	400	12
Ложь: учебник для политика	Учебное пособие, оправдывающее ложь и описывающее способы её применения.	400	12
Грогнак-варвар	Комикс, отличительной особенностью которого (если верить аннотации), являются иллюстрации реальных фехтовальных техник средневековья.	200	12
Рукопашный бой в иллюстрациях	Журнал посвященный техникам и приемам рукопашного боя.	200	12
Руководство по выживанию на пустошах	Большая книга, всесторонне рассматривающая способы выживания на пустоши. Довоенные книги - редкость. А изданные после - настоящее чудо.	700	18
Тесла и вы	Журнал посвященный принципам работы, обращению и обслуживанию энергетического оружия.	500	18
Торговец из Джанктауна. Рассказы	Серия комиксов, персонаж которой проворачивает выгодные финансовые сделки.	400	12
Современные замки	Один из справочников рассматривающих устройство современных замков.	300	12
Армия США: 30 000 рецептов напалма	Инструкции по эксплуатации, починке и ремонту тяжелого вооружения. Сделаны в виде комиксов.	250	18
Век рыцарей	Развлекательный комикс. Иллюстрирует реальные фехтовальные техник средневековья - если верить обложке.	200	12
Военное обозрение	Журнал о современном вооружении и снаряжении.	300	15

Дайджест программиста	Журнал посвященный программированию и обращению с компьютерами.	150	15
Замочный мастер	Журнал об устройстве современных замков.	300	15
Люди и общение	Журнал посвящён тому, как общаться с людьми и достигать в этом успеха	400	12
Мир бокса	Журнал посвященный боксу, его истории, техникам и приемам.	200	12
Оружие будущего - сегодня	Журнал посвященный самому современному вооружению. Такому как энергетическое оружие и силовая броня.	150	18
Поваренная книга патриота	Журнал описывает способы изготовления взрывчатки и напалма, а также способы и методы их применения. На случай красного вторжения в США.	500	12
Полицейские будни	Комикс рассказывающей о жизни и работе полицейских. Очень подробно рассматривает полицейские процедуры и методы работы.	200	12
Терапевт - сегодня	Медицинский журнал, посвященный самым распространенным медицинским проблемам и их решению.	300	15
Еженедельник торговли	Обзор цен на основные товары в разных городах региона.	150	12
Фантом	Комикс посвященный герою, специализирующемуся на скрытном передвижении и нападении на врагов из засады.	200	12
Чиним сами	Серия книг, посвященная ремонту любых предметов в домашних условиях.	200	12
Школа выживания	Книга посвященная выживанию в самых разных условиях и ситуациях.	500	15
Дзен и искусство вождения	Книга в простой и юмористической манере учит справляться со сложными ситуациями на дороги и сохранять в них спокойствие. Не является китайской пропагандой.	50	15
Журнал кошачья лапа	Довоенный порно журнал. Иногда в нем встречаются статьи на самую неожиданную тематику.	30	12
Довоенная книга	Довоенная художественная книга. Ценится не так высоко как журналы и руководства, но многие их покупают.	20	12

Еда и напитки

Обычная еда

Вся еда на пустошах, так или иначе затронута радиацией. Те кто употребляет её, постепенно накапливают небольшие дозы облучения. Персонажи игроков, обязаны проходить поверку на малую радиацию раз в неделю, если в течение этого времени питались не очищенной пищей.

Дикари собирают орехи и растения обладающие природным сопротивлением радиации и не накапливающие её.

Название	Описание	Цена	Редкость
Мутировавшее яблоко **Мутировавшая груша** **Мутировавшая слива**	Большая часть фруктов и овощей сильно изменилась со времен войны. Не смотря на этом, они вполне пригодны в пищу и обладают неплохим вкусом.	5	8
Вяленое мясо (0.5 кг)	Безвкусное и сухое как картон. Такого пайка обычно хватает на день одному человеку.	10	8
Мясо (1 кг): **Радтаракана** **Кротокрыса** **Дутня** **Болотника** **Муравья** **Собаки** **итд**	Сырое мясо диких животных с пустоши. Как показала практика - есть можно всё, главное уметь это готовить или быть достаточно голодным.	5	8
Не мутировавшие фрукты: **Яблоко, Груша, Слива** **Картофель, Морковь, Помидор**	Некоторые поселения сохранили запасы семян и теперь выращивают довоенные растения. В гидропонных садах и реже в открытом грунте.	15	18
Фасоль (за 0.5 кг)	Дикая или домашняя фасоль, долго хранится и является отличным источником белка.	10	8
Плод опунции (ягоды кактуса)	Дикари собирают их и продают или питаются сами.	5	15
Мясо брамина/тосторога	Мясо домашних животных чуть менее жесткое, чем у пустынных, но обычно несет чуть меньше рентген.	10	8
Ягода паслена (горсть)	Говорят дикари делают из них яд. Кроме как в пищу, из них иногда делают краску.	2	15
Маис (за 0.5 кг)	Одина из основных культур переживших войну. Маис, капуста и картофель - основные источники растительной пищи в пустоши.	10	8
Перец халапеньо	Острый пустынный перец. Ценится в городах, учитывая тот факт что запасы довоенных приправ постепенно истощаются.	5	12
Плод банановой юкки	Дикий фрукт, любимый караванщиками и путешественниками.	8	12
Мука (0.5 кг)	Довоенной, пшеничной муки сохранилось не так уж много. Сейчас, её в основном делают из кукурузы.	20	12
Сахар (0.5 кг)	Кое-где в НКР пытаются наладить постоянный выпуск сахара, но учитывая цены на кукурузу, он выходит довольно дорогим. Довоенный сахар по прежнему ценится высоко.	40	15
Яйцо когтя смерти	Редкий деликатес, вкус которого знаком очень немногим.	500	18

Довоенная еда

Чистая пища и вода – редкость на пустошах и доступны лишь жителям немногих благополучных поселений. Надежный источник чистой пищи – довоенные рационы питания, в герметичной упаковке.

Название	Описание	Вес	Цена	Редкость
Телеобед	Порция мяса, овощей, картошки и десерта на алюминиевом подносе, запаянном в герметичную упаковку.	1	20	12
Коробка лапши	Картонная коробка довоенной лапши.	1	35	12
Орешки со вкусом сыра	Пакетик орешков, со вкусом сыра. Сложно назвать это едой.		5	12
Жвачка	Упаковка жвачки. До сих пор встречается в торговых автоматах.		1	8
Пастилки	Жевательные пастилки. Их редко едят сами по себе, чаще добавляя в пищу как приправу. Вероятно раньше, они имели другой вкус.		2	8
Чипсы	Довоенный пакетик чипсов. Просто чудо, что содержимое ещё цело.		5	15
Макароны с сыром	Порция макарон с сыром, в герметичной упаковке.	0.5	20	15
Пюре быстрого приготовления	Картофельное пюре быстрого приготовления. Просто смешайте с кипятком.	1	20	12
Сахарные бомбы	Сладкие, хрустящие хлопья для завтрака. Разве можно их не любить?	1	15	12
Перченые яйца	Упаковка маринованных перченых яиц.	1	5	12
Наливные яблоки	Коробка сухофруктов. По крайне мере теперь это сухофрукты.	0.5	5	12
Солсбери стейк	Стейк из говядины, в вакуумной упаковке.	0.5	25	12
Свинина с бобами	Банка свинины с красной фасолью. Говорят сразу после войны, она ценилась на ровне с оружием и патронами.	1	30	12
Томатный суп	Один из самых запасаемых до войны продуктов, благодаря долгому сроку годности и низкой цене.	1	25	8
ИРП (Индивидуальный рацион питания)	Военный рацион. Готов к немедленному употреблению. До сих пор прекрасен на вкус и крайне питателен.	1	100	15
Шоколад (100г)	Редкий и ценный продукт. После войны их осталось не много и с каждым годом становится только меньше.		50	18

Напитки и алкоголь

Доступность того или иного напитка сильно варьируется от поселения к поселению.

Не следует понимать названия буквально, большинство напитков – адаптация старых рецептов под новые реалии. Вино в самом деле могут делать из сока перебродивших ягод, только виноград тут будет совсем не при чем.

Здесь приведены цены «за бутылку», обычно это примерно 0.7-1 л, в зависимости от бутылки и поселения.

Учтите, что довоенный алкоголь стоит примерно в 3-5 раз дороже. Исключение – «Шотландский виски», он и так бывает только довоенным.

Спрос на воду постоянен, цены на неё завися от каждого поселения и торговца. Сама цена очень подвижна, если караван с водой пропал или сломалось водоочистное оборудование, цены на воду мгновенно подскакивают в 3-5 раз.

Название	Цена
Ядер-кола	20
Сансет сарсапарилла	10
Квантовая ядер-кола	30
Кварцевая ядер-кола	40
Растворимый кофе (200гр)	50
Черный кофе (чашка 50 мл)	5
Ядер-кола "Виктория"	75
Грязная вода (1л)	20
Чистая вода (1л)	40-100
Браминье молоко (0.5 л)	30

Название	Цена
Пиво	5
Вино	15
Водка	20
Виски	25
Шотландский виски	200
Вермут	20
Абсент	25
Текила	25
Самогон	20
Дрянной самогон	10
Денатурат	5

В течении двух часов, после того как вы выпили сильный алкогольный напиток, или дважды слабый, «**Внимательность**» уменьшается, а «**Характер**» увеличивается на 1 ступень.

Пустошная кухня

Вот краткий перечень того, что обычно готовят и подают на пустоши. Разбудите свое воображение, чтобы ваши персонажи не ели одни консервы, не жарили всё подряд или не питались мясом, «которое невозможно опознать».

Название	Описание	Цена
Игуана на палочке	Цельная игуана, зажаренная в собственной коже.	20
Шашлык с овощами и мясом игуаны	Кусочки мяса игуаны и овощи, обжаренные на углях.	15
Жаркое из белки	Тушеное мясо белки с овощами.	15
Шашлык из белки	Маленький шашлык с мясом белки.	10
Стейк из брамина	Стейк из мяса брамина. Одно из лучших блюд на пустоши.	60
Мясо яо-гая	Такое мясо мало где подают, яо-гаи редко становятся дичью.	150
Мясо болотника	Мягкое мясо болотника без жесткого панциря. Редкость в калифорнии.	150
Кебаб из геккона	Мясо геккона с овощами, размолото в мелкий фарш и нанизано на шампур	15
Сырная запеканка	Сладкая сырная запеканка, иногда с фруктовой или овощной начинкой.	15
Завтрак караванщика	Обычно: орехи, сушеное мясо и сушеные фрукты. Распространенная закуска.	30
Фрикасе из муравья	Мелко нарезанное мясо муравья, в сливочном соусе.	90
Кровяная колбаса	Особым образом приготовленная колбаса из специй и крови брамина.	100
Пустошный омлет	Редкий гурман знает вкус подобного омлета.	300
Жареный богомол	Обычно обжаривают брюшко и хватательные лапы богомола.	25
Крысиная лепешка	Плоская лепешка с фаршем из крысиного мяса и соусом.	15
Крысиный пирог	Домашний пирог, с мясной начинкой.	35
Спагетти с крысиным соусом	Обычные макароны с крысиным соусом болоньезе.	35
Рагу из радскорпиона	Мягкие внутренности скорпиона, тушеные с овощами.	35
Тушеный свинокрыс	Тушеное мясо свинокрыса с овощами.	35
Хвостики радскорпионов	Хвосты молодых радскорпионов на пару, с добавлением топленого масла.	35
Овощной суп	Овощной суп на мясном бульоне.	25
Жаркое из брамина	Тушеное мясо брамина с картошкой и специями.	40
Пирожки с гекко	Пирожки с мясом геккона и пустынными травами.	10
Стейк из свинокрыса	Мясо выдержанное в маринаде и обжаренное на медленном огне.	40
Фрикасе из дутня	Часто подается в горшочке, с большим количеством бульона и овощей.	35
Филе миньон (брамин)	Классическое блюдо старого мира. Если верить книге рецептов.	60
Медальон из гекко на гриле	Порция мяса геккона, обычно подается с соусом и запечёнными овощами.	40
Мантис в марсале	Брюшко и лапы мантиса тушеные в красном вине.	50
Маникотти из кротокрыса	Домашние макароны, начиненные фаршем из кротокрыса.	35
Брамин он брошетт	Шашлык из брамина с овощами.	50
Радскорпион с квашеной капустой	Фермеры в пустоши, знают как с толком подать скорпиона.	35
Фрикасе из летуна	Мясо летуна обжаривают и смешивают с красной фасолью.	90
Бифштекс из кентавра	Обычный бифштекс, если не считать мяса из которого он сделан.	120
Обжаренные личинки дутня	Обычно подается как закуска, иногда смешивается с овощами в виде салата.	40
Шашлык из личнинок муравья	Личинки нанизанные на тонкую палочку и запечённые на углях.	40
Личинки радскорпиона с луком	Запеченные и перемолотые личинки смешанные с кольцами лука в кляре.	40
Личинки дутня в пряном соусе	Обычно представляют собой нечто вроде томатного супа с "фрикадельками".	40
Радтараканы в кляре	Распространенная закуска. Часто продается на вынос и поедается на ходу.	35
Мантисы в молоке	Мяса мантиса в нежном сливочном соусе.	35